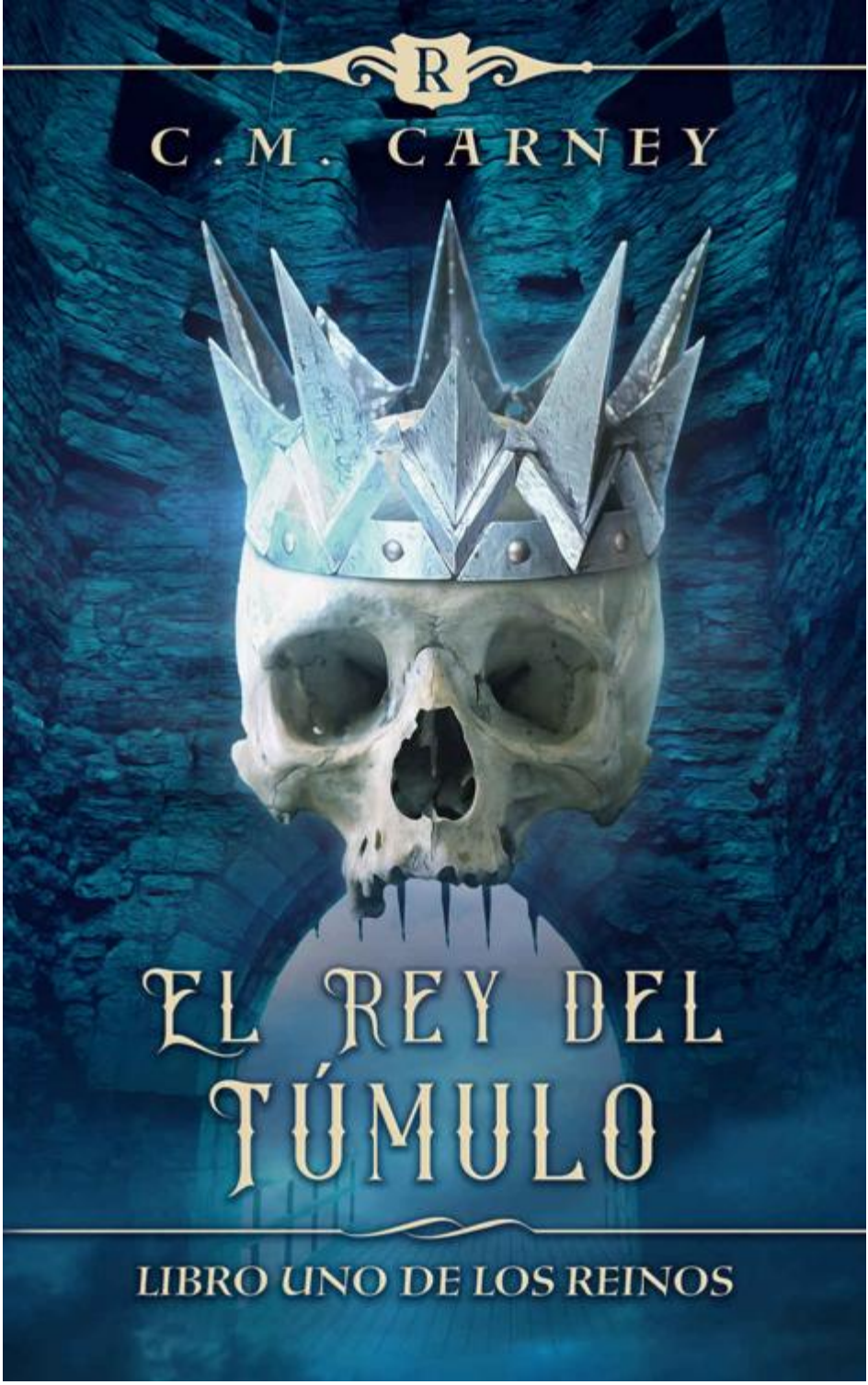
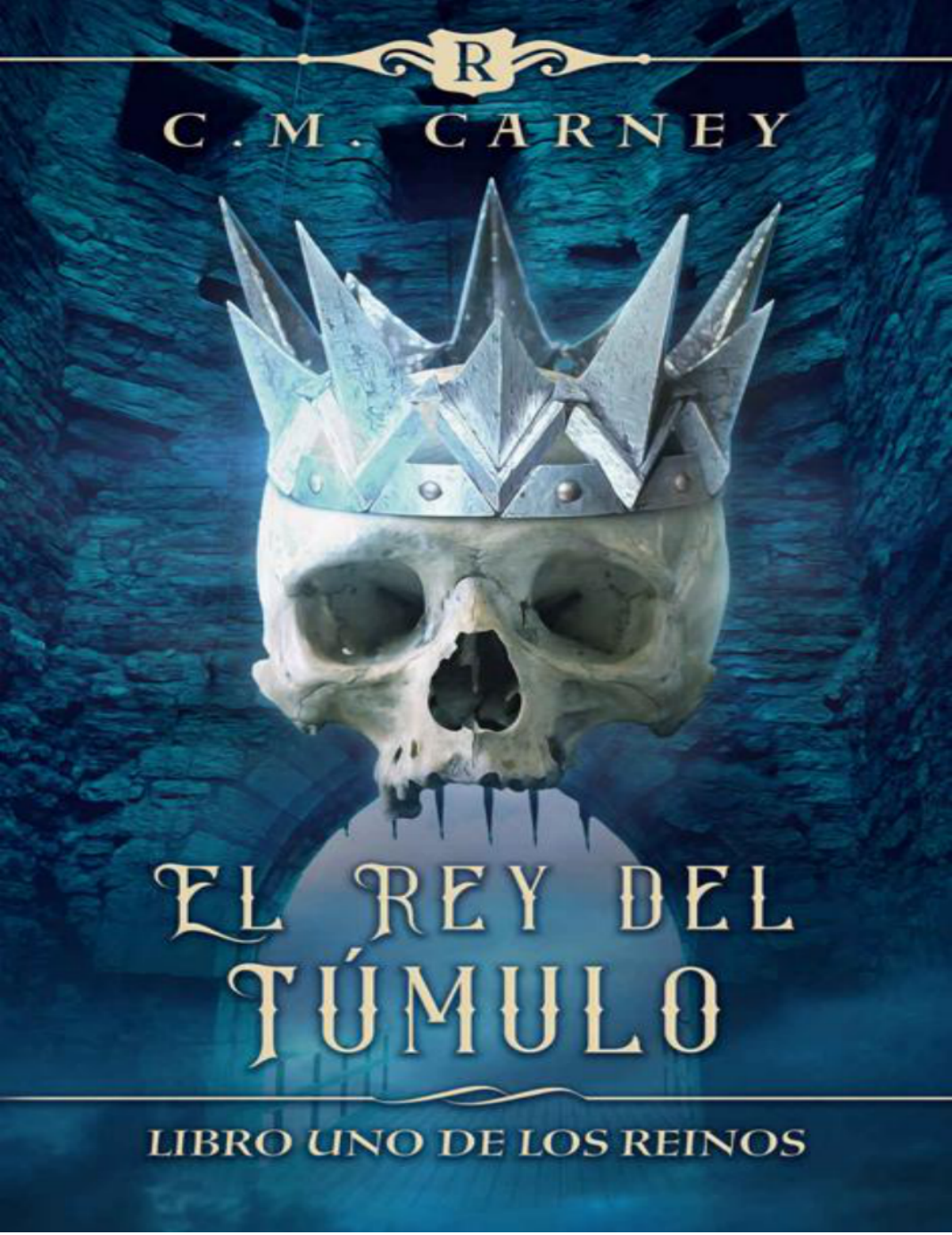
C. M. CARNEY



EL REY DEL TÚMULO

LIBRO UNO DE LOS REINOS

C. M. CARNEY



EL REY DEL TÚMULO

LIBRO UNO DE LOS REINOS

C.M. Carney

El Rey del Túmulo

Libro Uno de Los Reinos

Dedicatoria

A mi padre, Kevin Carney.

No podría haber escrito este libro sin ti.

Impresión El Rey del Túmulo (este libro) es una obra de ficción. Todos los personajes, organizaciones y eventos representados en esta novela son el producto de la imaginación del autor o ficticios. A veces ambos.

Derechos de autor de la versión en inglés: © 2018 C.M. Carney Derechos de autor de la versión en español:
© 2022 LMBPN® International FZC
Foto de portada Copyright © C.M. Carney
Una producción de LMBPN® International FZC
LMBPN® International FZC apoya el derecho a la libertad de expresión y el valor de los derechos de autor. El propósito de los derechos de autor es alentar a los autores y artistas a producir las obras creativas que enriquecen nuestra cultura.
La distribución de este libro sin permiso es un robo de los derechos intelectuales del autor. Si está buscando consentimiento para usar material de este libro (excepto para fines de revisión), comuníquese con international@lmbpn.com Gracias por su apoyo a los derechos de autor.
LMBPN® International es una impronta de
LMBPN® International FZC
Business Center, Sharjah,
Publishing City Free Zone,
Sharjah, United Emirates
Versión 1.01 (basada en la versión 1.01 en inglés), marzo de 2022
Primera publicación en español como libro electrónico: marzo de 2022
Primera publicación en español como libro en tapa blanda: marzo de 2022

Traducción del original Barrow King (El Rey del Túmulo) en español por Judith Anderle, LMBPN® International FZC.
Composición tipográfica de la versión en español: 4media Verlag GmbH, Hangweg 12, 34549 Edertal, Alemania ISBN de la versión en tapa blanda:

978-1-68500-676-1

ES22-0001-00004

1

Las sombras se aparecían desde las esquinas, estirándose, aferrándose a Brynn mientras caminaba por el oscuro pasillo pasando por docenas de puertas seguras, tratando de calmar los nervios que tenia de punta. El sudor la helaba. Los pequeños pelos de sus brazos se erizaron, dejando escapar el calor de su cuerpo al aire frío.

No había mucho tiempo. *Que sea suficiente. Por favor, que sea suficiente*. Maldijo el tintineo de sus tacones, que anunciaban su presencia a cualquiera que pudiera oír. Dobló una esquina, forzando la calma en sus nervios y la sonrisa que había encantado a millones de personas ahora le daba un poco de calor a su cara. *Es el momento. Es la última oportunidad. Todo se irá a la mierda si fracaso*.

Reynolds levantó la vista de su escritorio. La sonrisa de Brynn se hizo amplia y cálida. Le gustaba Reynolds. Mejor aún, ella le gustaba a él. Una respiración profunda trajo la calma a la mente de Brynn, pero lo único que Reynolds veía era la forma en que se expandía la seda de su blusa.

"Buenas noches, Srta. Caldwell", dijo, con un poco de vergüenza al mover su mirada a los ojos de ella. "No esperaba ver a nadie en la Mazmorra, precisamente esta noche".

"¿Cuántas veces te he dicho que me llames Brynn? Al menos cuando estemos solos". Brynn sonrió, una sonrisa coqueta que hizo que el rostro del hombre corpulento se sonrojara. El toque a su brazo, un gesto tan simple, tan fácil de pasar por alto, se convirtió en lo más querido en el mundo de Reynolds.

Maldita sea. Qué fácil es engañar hoy en día. Brynn se tragó sus dudas. Había demasiado en juego para que la culpa la hiciera cambiar de rumbo.

Después de un momento, Reynolds recobró su profesionalismo. Brynn se dio cuenta que el hombre enterraba sus deseos bajo un barniz de responsabilidad. "¿Creía que todos estaban en la gala?" Su tono se escuchaba entre la curiosidad y la sospecha. Brynn tuvo que

facilitar que sus pensamientos volvieran a la curiosidad.

"Ya conoce al Sr. Bechard, siempre hay algún retoque de última hora". Para aumentar su autoridad, levantó el USB, forzando que su mano se mantuviera equilibrada. El USB era una copia perfecta a el que siempre llevaba Alistair. Una llave maestra de los Reinos.

Reynolds asintió y se sentó erguido. Brynn no creía que el ex militar pudiera estar más atento. Incluso él sabía que el diminuto dispositivo era la llave literal del poder. Brynn introdujo el USB en una ranura del escritorio de seguridad de Reynolds. Hubo un momento de tensión en el aire antes de que se abriera un panel en la puerta metálica de grado explosivo. Un escáner biométrico se activó y el brillo verde añadió un tono siniestro a la sala. Reynolds se levantó y puso la mano sobre el escáner.

Reynolds dudó, y Brynn vio sus hombros tensos. Casi pudo ver sus pensamientos. ¿Por qué iba a necesitar el vicepresidente de relaciones públicas acceder a la habitación que había detrás de esta puerta? Se detuvo, con la palma de la mano sobre el sensor, mientras la duda se agitaba en su cerebro.

La mente de Brynn era un relámpago, buscando una salida. "Y yo que pensaba que estaba más arriba en la escala corporativa", dijo Brynn, añadiendo una sonrisa sexy a su voz. "Debería estar Schechter aquí abajo, no yo". Brynn hizo una pausa, con el dedo en los labios. "Pero el Sr. Bechard dijo que soy la única en la que confía, así que supongo que eso es algo".

Los hombros de Reynolds se relajaron. Él también gozaba de la aprobación de Alistair Bechard. La reverencia que Reynolds le tenía era casi religiosa, parecida a ser elegido por Dios.

Brynn lanzó un silencioso suspiro de alivio cuando Reynolds activó la almohadilla del sensor y se volvió con una mirada intensa. Sujetó la manivela con un agarre feroz, los músculos se tensaban y se relajaban mientras su mente batallaba.

"Típico de Alistair. Lo siento, del señor Bechard", dijo Brynn, haciendo acopio de vergüenza de colegiala ante su calculado paso en falso. "Probablemente decidió que la posada Garra del Dragón necesitaba cortinas de color crema en lugar de cáscara de huevo".

Una sonrisa cruzó el rostro de Reynolds. Todo el mundo en Sacrosanct Integrative Networks conocía la obsesión del gran jefe por la perfección. Bechard tenía un verdadero ejército de programadores, pero éstos sólo tenían una mínima participación en el proyecto. Bechard se encargaba de toda la codificación principal. Reynolds se rio un poco. "Eso es lo que le hace ser el mejor. Siempre está dispuesto a dar un paso más".

"Pinta la parte inferior de los cajones", dijo Brynn, repitiendo uno de los mantras favoritos de Alistair.

“Pinta la parte inferior de los cajones”, dijo Reynolds en respuesta como si fuera una frase religiosa. Abrió la puerta con un movimiento fluido. Brynn pasó a su lado, y le acarició el brazo con un ligero toque al pasar.

Esto tiene que funcionar, pensó Brynn, forzando la calma con un paso medido y seguro. Se acercó a la esquina. Una vuelta más y la presa sería suya. La aguda voz de Reynolds la llamó.

“Señorita Caldwell”.

Brynn respiró lentamente para calmarse mientras se volvía, recordando la historia del hombre, su entrenamiento. Brynn sabía las cosas que podía hacer. Sonrió cuando lo vio.

“No se demore mucho”, dijo Reynolds. Su intensa mirada heló a Brynn. ¿Había engañado a Reynolds o había estado jugando con ella? Los segundos se convirtieron en horas antes de que una sonrisa lo hiciera ver más amigable. “Si alguien se merece la fiesta de arriba, es usted”.

Brynn ocultó su alivio bajo un velo de vergüenza. “Sólo soy una chica que habla con la gente, Reynolds. Soy el engranaje menos importante de esta máquina”.

“Usted es mucho más que eso, señorita. Mucho más”. Reynolds sonrió y cerró la puerta con un *siseo* y un *ruido* metálico. El corazón de Brynn se aceleró. Encerrada en una verdadera mazmorra. Fría y oscura, sin salida.

Brynn dobló la esquina y entró en la Cámara del Nexo. La larga sala palpitaba de calor a pesar del aire gélido que salía de las rejillas de ventilación. Largas hileras de núcleos cuánticos enlazados se disparaban a la distancia. La potencia cuantitativa de esta sala era asombrosa. Brynn se acercó a la plataforma de control mientras un gran proyector holo-visivo cobraba vida.

Brynn inhaló, apretando el USB en su puño. Reynolds temía al pequeño aparato tanto como lo hacía. Era la clave de un nuevo mundo. Un mundo que no sabía lo que se avecinaba. Se estremeció al comprender la desesperada apuesta que estaba haciendo. Una que bien podría costarle la vida. Una apuesta que podría salvar a millones más.

Brynn conectó el USB en la ranura del escritorio. Remolinos de luz pulsaron dentro del pequeño aparato y, un momento después, una voz tranquila se alzó en la habitación.

“Acceso concedido. Bienvenido de vuelta, Sr. Bechard”.

Brynn miró por encima del hombro una última vez, sabiendo que estaba sola pero aún así necesitaba confirmar. Sacó un segundo USB de su sujetador y se arrodilló. Una suave presión contra la plataforma hizo que un panel se abriera. Brynn conectó la segunda unidad en el puerto de acceso de reserva y se puso de pie.

Los dedos de Brynn recorrieron el teclado, buscando el directorio oculto que Sean había instalado. Su riesgo era tan grande como el de ella, incluso mayor. Si Alistair supiera lo que Sean había hecho, lo que ella hacía ahora, ambos desaparecerían. Brynn estaba segura de ello.

Una indicación brilló en el holo-vis.

¿CARGAR PARCHE?

Un **SÍ** ardiente parpadeó al ritmo del latido de su corazón. Su dedo vaciló sobre el panel. *Bum bum.* Parpadeo, parpadeo. *bum bum.* Parpadeo, parpadeo. Empujo su dedo hacia abajó y el parche entró en el núcleo cuántico. Se introdujo en los miles de millones de líneas de código, alterando la más mínima fracción de su propósito.

Un momento después, la carga terminó, y el segundo USB ejecutó una purga, borrando cualquier evidencia. Sólo Reynolds sabía que ella había estado aquí, y estaba tan impresionado por el Sr. Bechard que nunca hablaría con el hombre sin que se lo pidieran. El riesgo era mínimo. Tenía que serlo.

Brynn se permitió una última mirada a los infinitos mundos que contenía la habitación. *No tengo opción. Hay que parar a Alistair Bechard.*

Brynn sacó el USB del núcleo. Un profundo suspiro liberó la tensión acumulada. La liberación que se produce al saber que lo que ocurriera sucediera ahora no estaba en sus manos.

“Depende de ti, Finn”, dijo Brynn a la habitación vacía. “Lo siento mucho”.

2

La mente de Finn encontró consuelo en la servicial tarea de vaciar el lavavajillas del bar. El suave zumbido, el chorro de agua caliente y las olas de vapor que salían del aparato giratorio eran un bálsamo para sus nervios. Estaba tan perdido en este raro momento de calma que no escuchó a Doc.

"Tierra a John. Hola, John".

Finn levantó la vista y le dio al ojeroso hombre una sonrisa avergonzada. Todavía no estaba acostumbrado a ser John. Su formación y experiencia solían hacer que meterse en un alter ego fuera tan sencillo como ponerse un par de calcetines. Le preocupaba que esta vez fuera diferente.

"Lo siento, Doc. No dormí muy bien anoche".

"Sí, estás hecho una mierda, amigo", dijo el Doc con una sonrisa y levantando su vaso de cerveza vacío. Finn tomó el vaso, lo acercó al grifo y lo abrió. El líquido ámbar fluyó en el vaso. "¿Tienes una amiga que te mantiene despierto toda la noche?"

Finn rio. El Doc le caía bien. Era su alma gemela. Un hombre que había arruinado su vida tanto como Finn. Sin embargo, mientras ponía la pinta fresca frente al hombre mayor, Finn no pudo evitar desear que su demonio fuera tan simple como el alcoholismo.

"No hay tanta suerte, Doc. Las damas no se pelean por estar con los humildes cantineros".

"Deja de hacerte el tímido. Puede que sea un borracho, pero no soy idiota. Tienes mucha profundidad oculta en ti".

El pánico se apoderó de Finn mientras miraba a Doc. El hombre había sido un habitual de McHenry's años antes de que Finn comprara el local, así que la probabilidad de que fuera un infiltrado era mínima. Sin embargo, la paranoia profesional había ayudado a Finn a vivir hasta ahora.

"No te pongas tenso, muchacho. Un hombre tiene derecho a sus secretos. Especialmente en este mundo. Yo también tengo algunos

oscuros que me guardo". Doc levantó su pinta en un saludo cómplice antes de tomar un sorbo.

Pero no los tienes, pensó Finn.

El semanal ritual de Doc, alimentado por la culpa y el alcohol, consistía en honorarle a Finn la historia de su caída. El hombre una vez había sido un brillante cirujano, pero el alcohol se había filtrado en su alma y una madre había muerto en su mesa. El doctor ni siquiera luchó contra la investigación. Había perdido su licencia médica el día siguiente. Ahora pasaba los días en el bar de Finn, viendo el fútbol y tratando de ahogar sus demonios.

Finn empezó a cortar la fruta del día.

"¿Puedo poner las noticias?" Preguntó Doc.

Finn asintió. Hacía tiempo que le había dado a Doc acceso al gran holo-vis detrás de la barra. Se activó y se encendió la CNN.

"Soy Snapper Carr, informando desde el exterior de Sacrosanct Integrative Technologies", dijo un joven con una sonrisa ganadora. Una multitud de manifestantes furiosos se reunió frente al impresionante y moderno rascacielos. "Hoy, tras una exitosa prueba beta de seis meses, los Reinos estaba preparado para salir a la venta. El primer juego de rol multijugador masivo en línea neurointegrado del mundo ha cautivado tanto a los críticos como a los jugadores de la beta. Los expertos del sector esperaban que se convirtiera en una fuente de ingresos multimillonaria para el fundador y director general de Sacrosanct, Alistair Bechard".

"Nunca entendí estos juegos", dijo Doc.

"Nunca ha sido lo mío tampoco", dijo Finn. "Pero lo entiendo. ¿Quién no quiere escapar de la monotonía y el dolor del mundo real?"

Doc asintió y levantó su cerveza en señal de saludo. Los gritos de rabia y dolor hicieron que volviera a prestar atención al noticiario. La multitud avanzó contra el muro de policías antidisturbios mientras las piedras volaban por encima del muro de protección. Un cóctel molotov improvisado explotó contra el edificio. Los policías empujaron a la multitud, pegando con los escudos antidisturbios y avanzando.

"Jesús", dijo Doc, atrayendo los ojos de Finn hacia el holo-vis.

"Es sólo un juego, ¿no?" preguntó Doc, aturdido.

"Las cosas se han vuelto violentas aquí", dijo Snapper Carr, agachándose cuando una roca pasó demasiado cerca de su cabeza. "Todo porque esta mañana, en lugar de lanzar el juego los Reinos al público, Sacrosanct cortó todo el acceso. Un breve comunicado de prensa de Sacrosanct achacó el cierre a un fallo temporal, pero los rumores que circulan por los foros de juegos afirman que el acceso al juego ha sido bloqueado, quizá de forma permanente. La gerencia de Sacrosanct se ha permanecido en silencio, sin ser vista desde el

lanzamiento de la beta, lo que da cierta credibilidad a los rumores. La pregunta que está en boca de muchos: ¿Qué esconde Alistair Bechard?".

"El mundo se va a la mierda", dijo Doc.

"Siempre ha sido una mierda, Doc."

"Es cierto". Doc cambió el canal a un partido de fútbol.

La tranquila voz del locutor se mezclaba con la tarea de cortar fruta, adormeciendo la mente de Finn. Su repetitiva destreza con el cuchillo facilitó la tarea hasta convertirla en un estado meditativo. Una vez más, apartó el mundo. No levantó la vista cuando oyó abrirse la puerta o el roce de un taburete, pero sintió que el hombre se sentaba frente a él. Había todo un bar, ¿por qué la gente tenía que invadir siempre este pequeño refugio?

"Hola, Finn", dijo una voz familiar a través de una bruma de dolor. Finn agarró el cuchillo con más fuerza, la conciencia surgiendo en primer plano. "Tranquilo, amigo. Sólo he venido a entregar un mensaje".

El entrenamiento de Finn se impuso y sus ojos se relajaron. Un rostro demacrado rodeaba la sonrisa controlada de un hombre cuya aura sugería competencia y habilidad. Estaba pálido y encorvado por el dolor. Con una mano oculta por la barra, Finn lo miró fijamente, con ojos llenos de exigencia.

Lex, ¿está transmitiendo? preguntó Finn en silencio a su banner, la inteligencia artificial semi sintiente que compartía su mente. A veces Finn se asombraba de lo rápido que el público se había acostumbrado a la idea de la tecnología de los banners. En esencia, los banners eran asistentes personales muy avanzados, similares a Siri o Alexa de décadas atrás. Pero a diferencia de esas tecnologías, los banners se fundían con el sistema nervioso del usuario. La antigua Internet no estaba preparada para manejar ese nivel de ancho de banda y había llevado a la invención de la rejilla, un campo de información siempre presente.

No, no hay señales electrónicas de ningún tipo. De hecho, diría que ha puesto su banner en espera. No está conectado a la rejilla, respondió Lex. Finn se preguntó por qué Lex estaba más *vivo* que su antiguo banner otorgado por el ejército.

Hazme saber si eso cambia.

Dicho y hecho.

"Mi banner está desconectado y no estoy grabando ni transmitiendo. Pero eso ya lo sabías".

"Dalton", dijo Finn, tensando la empuñadura del cuchillo. El gesto era inútil. Si Dalton lo quería muerto, lo estaría. Esto era otra cosa. "¿Cómo me Encontraste?"

"Soy así de bueno, chico". Un sutil cambio en los ojos de Finn hizo

que Dalton se inclinara hacia atrás con un gruñido de dolor. El hombre mayor asintió y puso ambas manos palmas arriba sobre la barra, mostrando a Finn que no pretendía hacer daño. Era una técnica clásica, y Finn sabía que no podía confiar en ella. “No te preocupes, soy el único que lo sabe. No estoy aquí en carácter de... oficial”.

Los ojos de Finn se abrieron de par en par al ver la sangre que cubría las manos del hombre. Un examen apresurado y clínico le dijo a Finn que Dalton estaba en mal estado. Finn se apresuró a rodear la barra y atrapó a su antiguo mentor cuando éste se resbalaba del taburete.

“Doc”, dijo Finn en tono urgente. A pesar de que el alcohol le confundía, el viejo entrenamiento saltó a la mente de Doc. Saltó de su taburete y ayudó a Finn. Acomodaron a Dalton en el sofá desvencijado cerca de la mesa de billar.

Doc se arrodilló y apartó la chaqueta de Dalton, revelando una gran herida en el costado del hombre. “Disparo”, dijo Doc, “al menos dos”.

“Tres”, se jactó Dalton con humor antes de que un ataque de tos hiciera brotar espuma sanguinolenta de su boca.

Lex cierra la puerta principal y activa el cartel que muestra que estamos cerrado. Y vigila los sensores externos. Puede que pronto tengamos compañía.

Claro que sí, cuate.

“¿Quién te disparó, Dalton?”

“No es la pregunta correcta”, dijo Dalton con una sonrisa irónica. Finn retrocedió a una época, años atrás, en la que Finn era un novato y Dalton su mentor. Un día que Finn marcaba ahora como el primer paso en el camino que le había llevado a la ruina.

Fue reclutado al día siguiente de su baja del Ejército, cuando el mundo de Finn estaba lleno de ira y arrepentimiento. La baja fue clasificada como alto secreto. El Ejército no quería que se conocieran detalles de la operación fallida. El sentimiento público contra la guerra ya era crítico. La exposición de una masacre habría inclinado la balanza. Hasta el día de hoy, Finn no sabía cómo sus últimos empleadores habían sabido quién era, sabían que estaba disponible. Sabían que estaba dispuesto y que ardía por la oportunidad de enmendarse.

Forzando el recuerdo en los oscuros recovecos de su mente, Finn hizo la pregunta correcta. “¿Por qué estás aquí entonces?”

“¿No puede venir un viejo amigo a saludar?” dijo Dalton con una sonrisa, satisfecho de que Finn supiera la pregunta *correcta*.

“No somos amigos”.

“En eso te equivocas, amigo. Puede que sea el único amigo que te queda”, dijo Dalton, con su sonrisa enterrada bajo otro ataque de tos

sangrienta.

"¿Tienes un botiquín?" Preguntó Doc.

"Bajo la barra". Finn indicó con un movimiento de cabeza.

Doc recuperó el equipo y le indicó a Finn que volviera a colocar al herido en el sofá. "Tráeme ese cuchillo", dijo Doc.

"Y tu mejor whisky". Dalton sonrió entre dientes apretados.

Finn agarró ambas cosas. Doc tomó el cuchillo y cortó la camisa de Dalton por la mitad. El herido bebió un trago de la botella que Finn le entregó. Doc abrió el botiquín y se puso a trabajar en Dalton.

"Tengo un mensaje".

"No me interesa".

"Oh, si te interesa. Sólo que aún no lo sabes". Con un *golpe*, puso la botella sobre la mesa auxiliar. Se limpió una gota errante de whisky en el labio, manchando su cara con una mancha carmesí que le daba el aspecto de un payaso demente.

"¿Puedo?" preguntó Dalton, con su mano rondando el bolsillo de su chaqueta. Tras un momento de miradas fijas, Finn asintió. Dalton sacó algo del bolsillo de su chaqueta. Le tendió la mano a Finn. Un USB descansaba en su palma.

"No voy a volver, Dalton."

"No es de la Central".

"¿De quién entonces?"

"Brynn".

Los ojos de Finn se abrieron de par en par y su mano se agitó en torno al USB. "¿Brynn?", dijo sin darse cuenta de que había hablado. Retiró la mano y metió el USB en el bolsillo como una madre que cuida a un recién nacido, todo miedo y delicadeza.

La mente de Finn se dirigió a la última vez que había visto a su hermana. Con los ojos llorosos bajo el paraguas negro mientras bajaban el ataúd de su padre a la tierra. Brynn, siempre tan amable, tan dulce y valiente. Sola en el mundo. Tal vez por eso le permitió que ella lo viera. Un momento de debilidad. Un momento de bondad. Las armas aún resonaban cuando Brynn se excusó de la pequeña multitud. Fingiendo un deseo de estar sola, encontró a Finn sentado en un banco.

"Sabía que seguías vivo", dijo, con lágrimas en los ojos. "¿Por qué te fuiste?"

"No tuve opción".

"Siempre hay una opción, Finn".

"Díselo al coronel", dijo Finn, frotando distraídamente una zona de su pecho. Una zona marcada por el tejido cicatricial.

Brynn contuvo un sollozo y sacó una pequeña caja de su bolso. Se la entregó a Finn.

"¿Qué es esto?"

“Algo que te ayude a recordar. Algo que te ayude a no estar solo”.

Con eso, ella le dio un beso en la mejilla, se puso de pie y se alejó.

La mente de Finn volvió al presente. Sacó el USB del bolsillo y el miedo le carcomió las entrañas, retorciéndoselas más que el peor scotch barato de bar ¿Qué podía asustar a Brynn lo suficiente como para que le pidiera ayuda a Dalton? ¿Cómo es que se conocían?

El viejo entrenamiento, profundamente arraigado en su mente, tomó el control. Su mente analizó los datos disponibles y una conclusión saltó a la vista. *El coronel*, pensó Finn. Seguía arruinando la vida de sus hijos, incluso desde la tumba.

“John”, dijo Doc con alarma controlada, “tenemos que llevarlo a un hospital”.

Finn salió de sus pensamientos y miró a Doc. Los ojos del viejo cirujano le dijeron a Finn todo lo que necesitaba saber. Dalton no tenía mucho tiempo.

“Está bien, chico. Siempre supe que podía acabar así”, dijo Dalton, “pero quizá esto ayude a limpiar algo de mi libro de cuentas”.

Jefe, tenemos compañía, dijo Lex en su mente. *Cuatro hombres, dos equipos de dos. Atrás y adelante. Fuertemente armados.*

Los ojos de Finn se nublaron cuando aceptó la información de Lex. Dos hombres, armados con rifles automáticos con silenciador, tomaron posiciones a cada lado de la puerta principal. Una rápida comprobación le indicó que había dos más en la puerta trasera.

“Tenemos compañía. Cuatro en total. Dos en el frente. Dos en la parte de atrás”.

“Mierda, pensé que los había perdido”. Dalton hizo una mueca mientras intentaba levantarse.

Finn le dijo a Lex que bajara las luces, luego corrió hacia el bar y tomó una pistola escondida. Volvió con Dalton y Doc.

“Doc toma esto y enciérrate en el baño. No salgas hasta que te diga que está bien”. Puso el pulsador en la mano de Doc.

“¿Y si no me dices que está bien?”

Finn se encogió de hombros y, con un asentimiento resignado, Doc se apresuró a ir al baño. Finn se volvió hacia Dalton. “¿Estás armado?”

Dalton sacó una pistola de su chaqueta y comprobó el cargador y el seguro. “Ayúdame a levantarme”.

Finn levantó a Dalton. El hombre gruñó de dolor, pero el viejo bastardo era resistente. Finn ayudó a colocar a Dalton detrás de la barra, donde tendría cierta protección. Al mismo tiempo, Finn se apresuró al hueco entre dos anticuadas consolas de videojuegos de pie. Observó con ironía que una de ellas consistía en disparar a los patos con un rifle de plástico naranja. *Con suerte, nosotros no seremos los patos*, pensó Finn.

3

Van a entrar, dijo Lex.

Finn accedió a la cámara externa sólo para ver a un hombre levantar su arma con silenciador. Un destello agudo y la señal se volvió borrosa. La cámara de la puerta trasera también había sido apagada. Finn vio que los hombres se tapaban los ojos con visores nocturnos. La oscuridad no era su aliada.

Finn estableció contacto visual con Dalton y levantó cuatro, luego cinco dedos, esperando que su estimación fuera correcta. Consideró la posibilidad de abrir un canal directo al banner de Dalton, pero sospechó que el enlace estaba pirateado. Era hora de utilizar los métodos antiguos.

Señaló a las luces y abrió la mano como un sol en expansión. Luego indicó diez segundos pulsando dos veces su mano extendida. Dalton asintió y apuntó con su pistola hacia la puerta. Finn hizo lo mismo, sabiendo que el equipo del fondo necesitaría más tiempo para llegar al bar.

La mente de Finn hizo una cuenta atrás. El aire estaba cargado de expectación a medida que pasaban los segundos. El *ruido sor*do de una explosión concentrada le golpeó los oídos cuando la puerta salió volando de sus goznes. Varios botes de humo entraron en la habitación.

Un momento después, unas formas sombrías atravesaron la puerta. Dalton abrió fuego con una rápida ráfaga de tres disparos, y Finn oyó un gruñido de dolor cuando una figura cayó al suelo. Finn disparó al otro objetivo y se ganó otro gruñido de dolor. Ambos atacantes buscaron cobertura detrás del stand del host mientras el humo llenaba la entrada.

Llevan una armadura táctica Mark IV, dijo Lex. *Tus armas sólo los molestarán.*

La armadura táctica Mark IV bloqueaba fácilmente los disparos de armas pequeñas, pero tenían la apariencia de un traje bien

confeccionado. Es un traje estándar para agentes de operaciones especiales, guardaespaldas de alto nivel y cualquier otra persona que deseaba protección y moda.

Les dispararía en la cabeza. Boom, boom. ¡Oh, Dios!, cerebros por todas partes.

Mantén los comentarios al mínimo, Lex. Y preferiblemente que sean útiles. No era la primera vez que Finn se preocupaba por los comentarios inútiles de su banner. Lex fue un regalo de Brynn. Ella le había advertido que Lex era diferente. Tal vez ella conocía a su hermano mejor que él mismo. Tal vez necesitaba a la sarcástica IA para mantenerlo comprometido con la vida cuando estaba a punto de renunciar a ella.

Los primeros críticos de los banners temían que la tecnología pudiera utilizarse para alterar los pensamientos de las personas. Hace tiempo que se desmintió ese temor, pero Finn no pudo evitar que un pensamiento apareciera en su mente. *No puede leer mis pensamientos, ¿verdad?*

La cuenta mental de Finn llegó a cero, y esperaba que Dalton estuviera preparado. Finn cerró los ojos y ordenó a Lex que encendiera las luces al máximo. Una oleada abrasadora desterró la oscuridad. La súbita iluminación era un asesinato para los ojos de Finn, pero a los atacantes les fue mucho peor.

El triunfo surgió en la mente de Finn al escuchar los gruñidos de sorpresa. El dolor hizo que el atacante más cercano sufriera un espasmo, dejando al descubierto su cabeza. Finn apretó el gatillo tres veces rápidamente y un tercer ojo ensangrentado brotó en el centro de la cabeza del hombre, un regalo póstumo de iluminación para un hombre que ya no lo necesitaba.

El otro atacante se recuperó más rápido de lo que Finn esperaba y abrió fuego. Finn se lanzó detrás de la máquina de arcade. Un torrente de balas desgarró el antiguo monitor de tubo. Chorros de gas explotaron con un estallido. El armazón de madera de la máquina le proporcionó una cobertura de mierda. Los disparos se hicieron más cercanos mientras el segundo pistolero avanzaba hacia la posición de Finn.

Esto no terminará bien, amigo, dijo Lex.

Cállate, ordenó Finn, pero sabía que el estúpido banner tenía razón. Tenía unos pocos segundos antes de estar muerto. No había manera de que se arriesgara a encontrar un tiro limpio con las balas de fuego rápido que se acercaban.

Dalton hizo varios disparos rápidos desde detrás de la barra y el otro atacante cayó. Finn se arriesgó a echar un vistazo y vio otro cadáver escurriéndose por el suelo. Miró a Dalton y asintió. Dalton le devolvió el saludo. Un rápido *estallido* de disparos de armas con

silenciador anunció que el segundo equipo había entrado en la refriega. Dalton cayó con un grito.

Finn giró, encontró su objetivo y disparó ráfagas rápidas y cronometradas. El tiempo se ralentizó como siempre lo hacía para él. Uno de sus disparos alcanzó al atacante en el cuello y el hombre cayó en un chorro de sangre. Pero Finn estaba ahora expuesto, y el otro atacante abrió fuego. Se lanzó detrás de la media pared que separaba el bar principal de la pasarela hacia los baños. Una bala le alcanzó el hombro al caer. Su cabeza se golpeó contra la pared y estrellas atravesaron su visión. Con un gruñido de dolor, Finn evaluó los daños.

Sólo una herida superficial, dijo Lex.

¿No te dije que te callaras? Pero Finn tuvo que estar de acuerdo con la opinión de su irritante banner.

Pensé que estabas siendo retórico.

Más balas rasgaron la pared por encima de la cabeza de Finn, que rodó y se inclinó por el borde de la pared, disparando a ciegas. Las salvas se dispararon sin que ninguna de las partes diera en el blanco. Pero Finn comprendió la táctica de sus enemigos. Finn estaba casi sin balas.

Lex muéstrame la señal de la cámara de la registradora.

Ahora te apetece hablar, dijo Lex, pero la imagen de la cámara apareció en la visión de Finn. No estaba diseñada para mostrar el bar, sino para asegurarse de que la gente sospechosa que Finn contrataba no lo estaban estafando. La cámara apuntaba hacia la caja registradora, pero un borrón de movimiento reflejado por el sucio espejo detrás de la caja le mostró a Finn la ubicación de los enemigos. Tengo *que limpiar el cristal más a menudo*, pensó Finn y soltó una risa macabra. Sabía que, independientemente de lo que ocurriera a continuación, sus días de atender el bar habían terminado.

Finn corrió hacia la posición del hombre, utilizando sus últimos cartuchos para hacer fuego a cubierto. Las balas obligaron al atacante a esconderse dentro de la puerta de la cocina que no se utilizaba. Finn sabía que su plan de abalanzarse sobre un enemigo sin munición era una locura, pero no veía otra opción.

Cuando el rifle del hombre volvió a salir de detrás de la puerta, Finn agarró el cañón con la mano libre y apartó el arma del hombre. El rifle se disparó. Las vibraciones subieron por el brazo de Finn, y la agonía en su hombro herido le obligó a soltar el rifle.

Finn estampó la culata de su pistola en la cara del hombre. El *crujido* de los huesos fue silenciado por el grito del hombre. Finn arrancó el arma de sus manos. Finn se sorprendió de que el hombre siguiera en pie y se quedó totalmente aturdido cuando le golpeó con el antebrazo en un lado de la cabeza, haciendo que Finn callera sobre una rodilla. La pistola cayó de su mano y se escurrió bajo una mesa

cercana.

El hombre sonrió triunfante mientras sacaba un cuchillo de combate de una funda que llevaba en la cintura y apuñalaba a Finn. Desesperado, Finn empujó su mano izquierda hacia arriba y el cuchillo le atravesó la palma. Finn gritó cuando la hoja salió del dorso de su mano, a medio camino entre los dedos corazón e índice.

El hombre empujó, y con su posición superior, el cuchillo se acercó a la cara de Finn, convirtiéndose en todo su mundo. En unos instantes, estaba a escasos centímetros de su ojo izquierdo. En un movimiento desesperado, Finn se movió hacia la izquierda y golpeó con su antebrazo derecho el costado de la rodilla del hombre. La rodilla se dobló con un *crujido* húmedo. El hombre se desplomó con un gruñido.

Finn llevó su mano derecha hacia arriba, con la palma en la parte carnosa de la muñeca del hombre. Otro *chasquido* y el hombre perdió el control del cuchillo. Finn arrancó el cuchillo de combate de su mano. Antes de que pudiera golpear a su enemigo, el hombre se la quitó de la mano.

Su oponente se retorció y rodó, atrayendo a Finn a una pinza entre sus piernas. Finn dio un puñetazo en la rodilla lesionada del hombre, arrancando gruñidos de dolor, pero poco alivio. Finn se estaba asfixiando y sabía que no duraría mucho más. Estaba a punto de morir, y Brynn aún lo necesitaba.

Compa, olvidaste que tienes un cuchillo en la cadera, ¿no? dijo Lex.

El cerebro de Finn, privado de oxígeno, casi no creía que fuera Lex. ¿Era su subconsciente? Su maldito banner no bromearía sobre su muerte inminente, ¿verdad?

Finn se esforzó por alcanzar la vaina en su cintura. La navaja de bar no era la mejor arma, pero era puntiaguda y afilada, y él había usado peores. Levantó la rodilla y la clavó en los riñones de su agresor. El hombre le sonrió, pensando que Finn se agitaba mientras se acercaba a la muerte. Pero unos cuantos golpes en el costado del hombre lo conmovieron lo suficiente como para que Finn pudiera liberar el cuchillo con el dedo.

Con un último impulso de energía, Finn atravesó al hombre por la oreja. El poder violento detrás del empuje rompió el mango, dejando siete pulgadas de metal alojadas en la cabeza del hombre.

Una mirada de sorpresa cruzó el rostro del hombre cuando sus músculos se aflojaron y sus piernas soltaron el cuello de Finn. Un ataque de tos sacudió el cuerpo de Finn mientras el aire volvía a sus pulmones y la conciencia regresaba a su cerebro. Permaneció unos instantes recuperándose antes de recordar que no estaba solo.

"¿Dalton?", llamó con voz ronca. Nada.

Se puso en pie y cojeó hasta la barra. Encontró a Dalton boca abajo. Una herida de salida irregular le había desgarrado el hombro y

la sangre fluía libremente. Le dio la vuelta, aliviado por el gemido de dolor de su antiguo mentor. Sus ojos se abrieron, y con la recuperación de la conciencia llegó el dolor.

"Carajo", refunfuñó el viejo guerrero. Finn encontró la herida de entrada en la parte baja del hombro izquierdo, entre la clavícula y el corazón. Finn no era un experto en medicina, pero había visto suficientes heridas de bala para saber que ésta era mortal.

"Vas a estar bien", dijo Finn.

"Mentiroso", dijo Dalton con una risa amarga que escupió sangre. "¿Los matamos por lo menos?"

"Lo hicimos", dijo Finn, con la tristeza manchando su voz. "¿Quiénes eran, Dalton?"

"Mercs. Sicarios contratados por Sacrosanct".

"¿Sacrosanct? Ahí es donde trabaja Brynn". El pánico corroía por las venas de Finn. "¿Qué está pasando? ¿Dónde está Brynn?"

"No lo sé. Nadie la ha visto, ni al resto del Panteón en meses".

"¿Panteón?"

Una risa amarga retumbó en Dalton. "Sí, así es como se llaman. Alistair Bechard y sus compinches que dirigen Sacrosanct. Imbéciles pretenciosos, en mi opinión. Es como si se creyeran dioses".

"Dalton, lo que dices no tiene sentido".

"Me estoy muriendo, chico, así que cállate y escucha. ¿Sabes lo que son los Reinos?"

"Algún tipo de juego o algo así. ¿Qué tiene que ver con Brynn? O esto", dijo Finn, agitando la mano alrededor del bar convertido en zona de guerra.

"Brynn sospechó que algo andaba mal en los Reinos y me trajo para ayudar".

"¿Y cómo se conocen ustedes dos?" La mente de Finn se apresuró a encontrar cualquier fuente de contacto. No podía concebir ninguna. Finn se había asegurado de no mezclar sus dos vidas.

Dalton rio ante la expresión de desconcierto de Finn. "Hombre, eres un ingenuo aburrido. ¿Creías que eras el único que tu padre había reclutado?"

El shock golpeó a Finn. "¿Brynn trabajaba para papá? No puedo creer. No voy a creerlo".

"Tu padre tenía sus tentáculos por todas partes, chico. ¡Soy un tipo que da miedo, y tu viejo me daba miedo a mí!".

La mente de Finn dejó a un lado el shock y volvió a concentrarse. "¿Dónde está Brynn?"

"Te lo dije, nadie lo sabe. Lo último que supe es que se iba a los Reinos. Me dijo que te encontrara y te diera el USB. Me llevó seis meses. Supongo que te entrené demasiado bien".

La mención del USB hizo que Doc volviera a la mente de Finn.

“¡Doc!” Finn gritó. “¡Doc, necesito tu ayuda!”

“Es demasiado tarde. Tienes que encontrar a Brynn”. Dijo Dalton, con los ojos vidriosos. “¿Sabías que soy su padrino? Creo que ni siquiera ella lo sabe”. Los ojos de Dalton se quedaron en blanco, y murió.

El shock golpeó la mente de Finn. Nada de esto tenía sentido. Doc lo apartó y practicó la reanimación cardiopulmonar a Dalton. Después de unos minutos, se dio por vencido. Doc le habló, pero Finn no lo escuchó. Su mundo era un torbellino de confusión.

Doc le dio una fuerte bofetada a Finn y éste volvió a la realidad. Miró a Doc y a Dalton mientras la realidad volvía a aparecer. “¿Doc?”

“Lo siento, está muerto”. Una mirada de simpatía cruzó su rostro.

Finn miró hacia abajo a su antiguo mentor, un hombre que amaba y detestaba a la misma vez. “No entiendo nada de esto”, murmuró Finn.

“Ya somos dos, Finn”, dijo Doc con una mirada fija.

Doc había utilizado su verdadero nombre. Finn levantó la vista. “Es una larga historia, Doc. Una que es mejor que no conozcas”.

Doc miró alrededor del bar. “Te creo. Esto tiene el aspecto de una de esas situaciones de tendría que matarte si te lo digo”.

“Algo así. No sabría por dónde empezar, de todos modos”.

“Empecemos con una presentación. Soy Percy Winkelvoss”. Doc extendió su mano.

Finn miró a Doc de reojo y extendió la mano para estrecharla. El hombre tenía la firmeza y la estabilidad de un cirujano, a pesar del alcoholismo que había destruido su vida.

“Finn, Finn Caldwell.”

“Encantado de conocerte, Finn”.

“Lo mismo”. Pasaron unos segundos en silencio mientras Finn miraba a Dalton. “Ahora sé por qué te llamas Doc”.

Doc se aclaró la garganta. “Sí, gracias, Ma y Pa Winkelvoss. Recuéstate y déjame echar un vistazo a esas heridas”.

Al mencionar sus heridas, el dolor volvió a aparecer. La subida de adrenalina de Finn se había agotado y el dolor había llegado. Se recostó contra una nevera mientras hacia una mueca. Doc atendió primero la herida del hombro de Finn.

“A través del hombro. Eso es bueno. Lo coseré, pero tu rango de movimiento será pésimo durante unas semanas”.

Sacó una varilla de sutura del botiquín y cerró la herida con grapas de polímero. Éstas filtraron medicamentos antiinflamatorios y antibióticos en su cuerpo. En unos días, cuando hubieran cumplido su función, se derretirían.

A continuación, Doc examinó su mano. De nuevo, el daño era muscular, no estructural. Su mano también sería inútil durante unas

semanas.

Una vez terminada su labor, Doc sacó el USB de su bolsillo y se la entregó a Finn. “Espero que valga la pena toda esta muerte”, dijo Doc con un suspiro.

“Nunca lo hace, Doc.”

“Voy al reino de porcelana. Demasiada excitación es *no good* para mi vieja vejiga”.

Finn asintió. “Gracias, Doc”.

“De nada, chico”. Doc cogió una botella de whisky de la barra y dio un gran trago. “Considera esto como un pago”. Doc se dirigió al baño, llevando la botella bajo el brazo de la misma manera que otros hombres llegan al baño con una revista.

Finn sonrió al viejo borracho y miró el USB. Su rostro se volvió sombrío. *¿Para qué moriste, Dalton*? pensó Finn. *¿Y en qué te has metido tú, Brynn*?

Finn entró en el pequeño despacho situado detrás del bar y se sentó. En el escritorio había una computadora que había quedado obsoleta antes de que Finn naciera. Era lenta. Sin embargo, no tenía acceso incorporado a la red, lo que lo hacía imposible de rastrear. Finn introdujo el USB en un puerto externo, un trozo brillante de malplast que desentonaba con el resto del equipo.

El antiguo monitor se encendió y el único archivo de la unidad volvió a vida. Apareció un aviso parpadeante de contraseña. Finn lo miró unos instantes.

“Mierda”, dijo Finn en voz alta. Brynn era inteligente, lo que significaba que sólo Finn sería capaz de descifrar el código. Lo que significaba que ya lo sabía. Se devanó la mente, tratando de recordar todo lo que sabía sobre su hermana.

Finn siempre había sido el solitario silencioso, mientras que Brynn siempre fue alegre, incluso de niña. Solo su presencia iluminaba una habitación. No era de extrañar que hubiera prosperado en la vida. Él se había sentido muy orgulloso de ella cuando había conseguido ser vicepresidenta en Sacrosanct Integrative Networks. Claro, era “sólo una empresa de juegos”, había dicho Brynn. Pero estaban a la vanguardia e incluso tenían contratos con el ejército estadounidense.

Finn se maldijo a sí mismo por haberse alejado de su vida, tanto antes como después de su desgracia. Su trabajo había dificultado las conexiones verdaderas, incluso con Brynn. Pensó en la última vez que había sido feliz.

Había llegado a la casa de verano de la familia después de graduarse del campamento de entrenamiento militar. Era el lugar favorito de Brynn en todo el mundo. Un oasis maravilloso y mágico enclavado en el lago Bow, en New Hampshire, cerca de donde había crecido su madre. Brynn, apenas de trece años, llevo a su hermano

mayor a una aventura alrededor del lago. Allí lucharon contra duendes, orcos y dragones, e incluso salvaron a un grifo. Una aventura de acción real basada en los juegos de rol a los que Brynn obligó a Finn a jugar.

Finn le preguntó por qué habían salvado al grifo después de matar a tantos otros monstruos. Brynn se puso su intensa mirada. Esa mirada que algún día avergonzaría a todo el mundo, desde los hermanos mayores hasta los jefes de policía locales y los jefes de las comisiones del Senado.

"Porque el grifo es noble y fuerte y siempre lucha por lo que es correcto", dijo Brynn con la intensidad que sólo una niña de trece años podía reunir. "Como tú, Finn".

Brynn siempre había odiado que sus nombres rimaran, así que, desde entonces, cuando estaban los dos solos, le había llamado Gryph. El corazón de Finn se aceleró al recordarlo. Había sido su héroe, pero a diferencia del grifo había hecho muchas cosas que no eran nobles ni correctas.

Su increíble y fuerte hermana, la mejor de los Caldwell, estaba en problemas. Ella lo necesitaba, y si él tenía alguna oportunidad de redención, necesitaba convertirse en quien ella siempre pensó que era él. Tenía que convertirse en el grifo.

"G-R-Y-P-H", se dio cuenta Finn. "El código de acceso es Gryph".

Los dedos de Finn recorrieron el teclado escribiendo el código. Entonces empezó a reproducirse un vídeo. Un vídeo de Brynn.

4

El corazón de Finn golpeó en su pecho ante la mirada de miedo en el rostro de Brynn. Pasaron varios momentos antes de que su entrenamiento tomara el relevo. Finn observó cada detalle con desapego y precisión. Brynn estaba en su despacho. Era de noche y el horizonte de San Francisco brillaba a través de una ventana detrás de ella. La habitación estaba poco iluminada, como si intentara no llamar la atención.

Está *en Sacrosanct*, se dio cuenta Finn.

"Hola, Finn", dijo Brynn, echando una mirada furtiva a la cámara como si temiera la interrupción. "Estoy en problema. Todos estamos en problema". Su pequeña sonrisa parecía forzada.

Está aterrorizada.

"No tengo tiempo para explicarlo todo y, para ser sincera, no creo que me creas si lo hiciera", dijo Brynn. Volvió a mirar a su alrededor.

Teme que alguien la interrumpa, que la atrape.

"Estoy a punto de entrar en los Reinos, y no creo que vuelva a salir. No tengo opción. Ninguno de nosotros la tenemos. Se ha vuelto paranoico, cauteloso. Puede que ya nos haya descubierto. Para cuando recibas esto, estaré en los Reinos o…." Brynn se mordió el labio y Finn vio cómo el miedo afloraba a la superficie mientras intentaba mantener la compostura.

¿Qué podría asustarla tanto? ¿Cuándo reciba esto? Los ojos de Finn bajaron hasta el código de tiempo enterrado en la fuente de información en la parte inferior del vídeo. 4 de abril. *¿Hace seis meses?* Su mente se tambaleó. *¿Seis meses?* Dalton tenía razón. Finn se maldijo. *¿Por qué era tan malditamente terco?* Debería haber sabido que ella había desaparecido. Debería haber estado buscándola todo este tiempo.

"Los Reinos no son lo que creíamos que eran. Alistair no es quien dice ser. Dios mío, Finn, la situación es mala. Necesito que vengas a buscarme. No aquí, sino en los Reinos. Encontrar mi cuerpo en este

mundo no me servirá de nada si no puedes rescatar mi mente".

Brynn sostuvo un USB, un pequeño dispositivo de almacenamiento de datos que utilizaba pulsos de luz para codificar la información. Eran populares no sólo por su enorme capacidad de almacenamiento, sino también por ser casi impermeables a la piratería. Era el mismo USB que Finn tenía acoplado en su computadora.

"Este archivo tiene un mapa de una casa segura. Papá me hizo memorizar su ubicación por si alguna vez me metía en algún *problema con chicos*. Como si algún chico fuera a salir conmigo con el coronel al acecho". Una pequeña sonrisa curvó sus labios. "Allí encontrarás un equipo de inmersión neural muy avanzado que te permitirá entrar en los Reinos. Tu banner ya tiene los códigos necesarios para anular los protocolos de seguridad de Alistair".

Ella sonrió y, por un momento, fue la Brynn que él recordaba. Luego, al acercarse a la cámara, esa Brynn desapareció. Las líneas de estrés habían envejecido su rostro. Estaba asustada y cansada y al borde de un ataque de nervios.

"Cuando este video termine, tendrás dos minutos para portar el mapa y el código de acceso a la casa segura en tu banner antes de que el USB se autodestruya".

"Te quiero, hermano mayor. Ven a buscarme. Ven a salvarme. Todo depende..." Brynn se detuvo en seco y miró hacia arriba. Detrás de ella, reflejada en la ventana, estaba la silueta de un hombre. "Mierda, me has asustado", dijo Brynn, y el vídeo terminó.

La pantalla se quedó en blanco y Finn golpeó el teclado desesperado por recuperarla. Tenía que haber más pistas. La pantalla no respondió, pero, un momento después, apareció una cuenta atrás.

2:00…1:59…1:58 ...

Finn sacó el USB del muelle y lo colocó en su palma izquierda, que estaba lesionada. Los circuitos orgánicos tatuados en la palma de la mano se activaron y unos destellos de luz subdérmica se movieron en intrincados patrones circulares mientras que su banner intentaba conectarse al pulsador. La interfaz del banner se encendió y se apagó.

"Mierda", dijo en voz alta, levantando y volviendo a colocar el USB en un intento de conexión. Una vez más, el ciclo comenzó, pero se colapsó. El cuchillo debe haber dañado los circuitos.

¿Lex? Suplicó Finn.

Mi interfaz está dañada, respondió Lex con voz tranquila.

No me digas. ¿Qué hago?

Busca otro banner, dijo Lex con suficiencia. *Por cierto, estoy bien. En caso de que estés preocupado.*

Cállate.

Así que eso es un no, supongo. Bueno, al menos ahora sé a qué atenerme.

“¿Doc?”, gritó al salir por detrás de la barra y correr hacia el fondo del local. Abrió de golpe la puerta del baño de hombres.

“¿Doc?”

El cirujano deshonrado estaba de pie frente al urinario haciendo sus necesidades. El ruido le hizo saltar y la orina salpicó por todas partes.

“Maldita sea, Finn. ¿No puede un hombre orinar en paz?”

Finn ignoró el enfado y agarró la mano de Doc.

“¿Qué demonios?” Doc balbuceó retirando su mano del agarre de Finn. “Sé que soy un tipo casual, hombre, pero incluso yo tengo límites”.

“Necesito que accedas a este USB”, dijo Finn y agarró a Doc por la muñeca.

Finn golpeó la unidad en la palma de la mano izquierda de Doc. Doc abrió la boca para protestar, pero la mirada desesperada de Finn debió habido convencerlo. cerró los ojos y la interfaz del banner del anciano cobró vida al sincronizarse la conexión.

Finn dobló los dedos de Doc sobre el USB, asegurándolo. El tiempo paso lento mientras el archivo de la unidad se fusionaba con la interfaz neural del banner de Doc. El corazón de Finn hizo que los segundos pasaran con estruendo.

Los ojos de Doc se abrieron, y se balanceó, las rodillas le fallaron. Finn lo atrapó antes de que pudiera caer al suelo.

“Jesús, Finn, ¿qué fue eso?” Doc se levantó para frotarse las sienes.

“Lo siento, Doc, pero necesitaba un banner y lo necesitaba rápidamente”.

“Porque el tuyo está todo cortado”, dijo Doc, asintiendo con la cabeza.

“¿Se ha descargado el archivo?” Preguntó Finn.

Doc asintió, recuperando algo de su equilibrio. “Es un mapa y una especie de código de acceso”.

“Bien. Tenemos que ir allí. Ahora”.

“¿Qué está pasando...?” Comenzó Doc, antes de que sus ojos se abrieran de par en par y su boca estallara en un grito de dolor. Finn sintió el calor un momento antes de oler la piel quemada. Todavía mantenía la palma de Doc cerrada, pero ahora un calor feroz surgía entre sus dedos.

“Mi mano está ardiendo. Joder Finn, estoy ardiendo”.

“La autodestrucción”, dijo Finn.

“¿El qué?”

“Esto va a doler”.

Finn tiró de los dedos de Doc hacia atrás y la carne carbonizada se desgarró. Doc gritó de agonía y sus ojos se abrieron de par en par ante el fragmento ardiente de malplast que se fundía en su mano.

Finn hizo lo único que se le ocurrió. Arrastró a Doc hasta la caseta y le metió la mano en el inodoro. El calor se apagó en medio de una oleada de vapor. Sacó la mano de Doc del inodoro y arrancó el USB derretido de la palma de Doc, arrojándolo al suelo.

Doc retiró su mano no dañada y golpeó a Finn en la cara. Fue un buen golpe. Le dolió.

"Maldita sea", dijo Finn.

Doc recordó con quién estaba tratando y su calma natural regresó.

"Lo siento, sólo reaccioné".

"Se entiende", dijo Finn frotándose la mandíbula. " Vaya gancho que tiene ahí, Doc"

"Campeón de boxeo de Harvard, 2021". El orgullo brilló a través del dolor en la cara de Doc. "Por cierto, eres un idiota, y realmente necesito ese kit médico".

Estoy detectando toneladas de tráfico encriptado en la red, dijo Lex.

¿Puedes entender qué están diciendo?

Si sabes lo que significa la palabra encriptada, ¿verdad?

Finn sintió la necesidad de infringir una seria violencia contra Lex. Sabía que era una estupidez. Finn decidió que debería tener una buena plática con su hermana una vez que la encontrara.

"Tenemos que irnos, Doc."

"¿Más tipos malos?"

"Más tipos malos".

5

Tardarían unos minutos en salir del edificio. Siempre desconfiado, Finn ya había explorado una salida de emergencia del bar. A pesar de los numerosos intentos de olvidarse de su vida pasada, el viejo entrenamiento no moría fácilmente. El coronel había empezado a preparar a Finn muy temprano para una vida que nunca había querido. Había provocado una ruptura entre padre e hijo, y en cuanto pudo Finn se había apresurado a alistarse en el Ejército para alejarse del viejo. Qué ironía que, de adulto, Finn había trabajado para el coronel sin saberlo. Ahora, al parecer, ni siquiera Brynn había podido escapar de la red del coronel.

Finn se forzó aplacar la ira contra su padre. No tenía tiempo para pensar en el pasado. Llevó a Doc a una vieja escalera en la parte trasera de la cocina y subieron al tejado. Allí, Finn colocó unos cuantos tablones que había reservado con antelación a través del hueco entre los edificios.

"Estás loco si crees que voy a cruzar eso", dijo Doc, y entonces notó que más hombres armados entraban en el bar de abajo. Doc se armó de valor y cruzó el puente improvisado.

Un aterrador salto de un tejado a otro y unas cuantas escaleras más y ya estaban de vuelta en el suelo. Finn los condujo hasta una pequeña puerta en el callejón. Hizo una mueca mientras colocaba su mano izquierda contra el teclado del escáner que colgaba junto a la puerta. El teclado emitió un ruido de enfado, se puso en rojo y se negó a abrirse.

Finn frunció el ceño y sacó un pequeño dispositivo del bolsillo de su sudadera y lo introdujo en el puerto de datos del teclado. Había cogido el dispositivo, y la pistola que llevaba en la cintura, de un escondite que guardaba bajo el suelo del almacén.

"Estoy seguro de que eso no es tecnología legal", dijo Doc mientras la puerta *chirriaba* y se abría. "Pero supongo que es el delito más pequeño de los que he participado esta tarde".

Finn le dirigió una mirada que decía: "¿Seguro que estás preparado para esto?". Una mirada tranquila cruzó el rostro de Doc y asintió. Finn abrió la puerta y le indicó a Doc que entrara en el pequeño garaje. Doc entró con facilidad. Una gran masa cubierta por una lona dominaba la habitación. Finn retiró la lona para revelar un sedán último modelo.

Finn se puso al volante y Doc se sentó en el asiento del pasajero.

Lex abre la puerta.

El chirrido de un motor que casi no se usaba rompió el silencio y la puerta de un garaje se levantó hacia el techo. Finn arrancó el coche, lo puso en marcha y se adentró en el callejón.

Media hora más tarde, seguro de que nadie les había seguido, Finn se metió en una carretera de servicio. Decenas de edificios idénticos se alineaban en la calle. Estaban cerca del puerto, donde cientos de estructuras creaban un laberinto. Finn apagó el motor.

"Es aquí", dijo Doc, señalando un piso de dos plantas.

Finn examinó la zona, y confirmo que estaban solos. Sacó la pistola de la cintura, comprobó el seguro y el cartucho y miró a Doc.

"En circunstancias normales, no soy un fanático de las armas", dijo Doc, "pero hoy ha demostrado ser la excepción".

Doc flexionó su mano vendada. El sentimiento de culpa se abrió paso en las entrañas de Finn, pero lo rechazó. No había tiempo para eso ahora. "¿Cómo está la mano?"

Doc miró hacia abajo. "Duele como un hijo de puta, pero recibiré un tratamiento adecuado cuando todo esto termine".

Finn asintió y ambos salieron del coche. Los focos iluminaban los portales de la larga hilera de edificios. Unas puertas más abajo, una luz parpadeó y se apagó. Los pelos de Finn se pusieron en punta. "Técnica clásica", murmuró. Miró en la oscuridad, buscando oponentes ocultos.

Lex, ¿percibes algún enlace de red activo?

Nada más que los enlaces normales de seguridad pasiva para los almacenes. Este lugar está tan muerto como el disco.

Eres un bastardo raro, Lex. Finn sacudió la cabeza y se preguntó de nuevo por qué demonios Brynn le había dado a Lex.

Eso hiere mis sentimientos.

Doc había llegado hasta el edificio indicado en el mapa. Una cerradura de alta tecnología aseguraba la puerta. Una rápida inspección de las puertas cercanas le indicó a Finn que la nueva cerradura era anormal.

¿En qué te has metido, Brynn?

Doc miró a Finn, que asintió. Doc envió el código de su banner a el control y, al cabo de unos segundos, un alegre *chirrido* y un agradable brillo verde los recompenso. Un momento después, el sonido de unos

pesados cerrojos se oyó del marco de la puerta y ésta se abrió.

Finn le hizo un gesto a Doc para que se quedara atrás mientras empuñaba su pistola y entraba en el oscuro edificio. Cuando Finn entró se encendió una luz tenue, activada por los sensores de movimiento. La habitación era un simple cuadrado de 20x20 pies. Una pequeña cama y una nevera se alineaban en una pared. Un sofá se encontraba al fondo de la habitación frente a un holo-vis. Una pequeña cocina completaba el lujo. En la pared del fondo había otra puerta. En la pared junto a la puerta había un pequeño monitor de seguridad que mostraba un largo pasillo de puertas casi idénticas.

En el centro de la sala había un gran cajón sobre una tarima elevada. Le recordaba a Finn el ataúd de una antigua película de vampiros... si el vampiro hubiera sido un extraterrestre. El cajón era de malplast moderno y tenía un control de banner en el centro. El aire frío sugería que la habitación estaba climatizada. Otra puerta al fondo conducía a un pasillo con decenas de puertas idénticas. Tras asegurarse de que el lugar era seguro, Finn volvió a la parte delantera.

"Todo está seguro, Doc."

"Entonces, ¿qué es todo esto?" dijo Doc al entrar. Finn accionó el interruptor principal. Se encendieron más luces y se oyó un zumbido bajo ellas. Finn vio una rejilla metálica en el suelo, cerca de la pared del fondo. Levantó la rejilla y descubrió un pequeño generador de fusión. Los cables salían del generador hacia el suelo, debajo de la misteriosa caja.

"Esa cosa suelta un montón de energía", dijo Finn. "¿Qué demonios hay en esa caja?"

"Sólo hay una manera de averiguarlo", dijo Doc, levantando la mano de nuevo.

Finn asintió y Doc envió el código al panel del banner. El cajón se prendió y la superficie se abrió como si estuviera sufriendo una fusión controlada. En su interior había otro ataúd de cristal, metal y malplast.

"Es un equipo de inmersión neural. Esta tecnología se probó en mi antiguo hospital cuando aún estaba en fase de prototipo. Era un programa diseñado para ayudar a los veteranos con TEPT mediante una interfaz neural directa. Comercializaron la tecnología para los cascos NI que los jugadores de la beta utilizaron para entrar en los Reinos. Pero esta unidad parece más avanzada que cualquiera que haya visto". Doc dio un golpecito en la interfaz.

"¿Así es como Brynn quiere que me adentre en los Reinos?"

"Tiene sentido. Tiene incorporados biosensores y soporte vital. Toda una ventaja".

Finn asintió. "Es hora de abrirla". Doc se acercó a el aparato NI y colocó su mano encima.

Finn, estoy percibiendo un enlace de red encriptado, dijo Lex.
Entonces ya no estaban solos.

6

A unos cientos de metros, Milena Ortiz Yung, o Mo, como la llamaban sus amigos, miraba a través de la mira de un rifle de francotirador. Podía escuchar toda la conversación a través de los sensores ocultos en las paredes del refugio. No sabía quién era ese tal Doc, pero Finn parecía confiar en él, así que Mo también lo haría.

Mo cogió una toalla y se limpió el sudor y la sangre de la cara. Se tomó un momento para inspeccionarse. Suspiró. Por suerte, la sangre no era suya.

Mo cambió a la vigilancia interna. Finn y Doc estaban examinando la caja. Miro acerca a Finn y las lecturas biométricas aparecieron en su pantalla. Sus latidos eran constantes y uniformes, en marcado contraste con el pulso estruendoso del médico que estaba a su lado.

Mo observó a Finn y un poco de duda se introdujo en su mente. Más vale que Brynn tenga razón. Si su fe en su hermano estaba equivocada... Mo se estremeció al pensarlo. Todo dependía de él. Miró su propio aparato NI, abierto y listo para recibirla. Mo había perdido la cuenta de las horas que había pasado en ese pequeño ataúd durante los últimos seis meses.

Mo temía y amaba los Reinos. El peligro de un mundo indómito y la libertad de rehacerse como siempre quiso ser. La adrenalina del combate, los nuevos conocimientos y las verdades aterradoras.

Volvió a centrar su atención en Finn. No entendía en qué se estaba metiendo. Mo, al menos, había podido maniobrarse y subir de nivel dentro de los Reinos durante los últimos seis meses. Había descubierto suficientes misterios de los Reinos para saber que el peligro era real. Esperaba que la ayuda que había asegurado para Finn fuera suficiente. Era un novato en el sentido más estricto de la palabra, y se enfrentaría a un dios.

Mo se desnudó, el frío de la habitación la helo. Envió una plegaria silenciosa al universo, rogando que la anulación que Brynn había incorporado a su banner aun le permitiera seguir accediendo. Ya no era sólo un trabajo. Mo amaba los Reinos. Comprendía muy bien la rabia del público en contra a Sacrosanct.

A pesar de su entrenamiento, estaba nerviosa. Miró la ciudad, las luces parpadeantes la tranquilizaron. El mundo estaba en el filo de la

navaja y ella era una de los pocos que lo sabían. No era una carga que deseara para nadie. Se metió en el ataúd acolchado y encendió su holo-transmisor. Con una respiración calmada, activó la transmisión.

*****

Doc retiró su mano del aparato NI y retrocedió casi cayéndose. La mujer apareció de la nada. En un momento había un espacio vacío, y al momento siguiente, allí estaba ella. Medía un metro y medio, tenía el pelo negro como un cuervo, ojos marrones profundos y piel aceitunada. A pesar de su pequeña estatura, su porte sugería que era una mujer capaz que daba disgustos, pero no recibía ninguno. Sonrió y se encontró con la mirada de Finn.

"Hola, Finn", dijo ella, con los ojos clavados en los suyos.

Finn la apuntó con su arma antes de que las palabras salieran de su boca. Su corazón latía con fuerza dentro de su pecho. Doc se cayó, sobresaltado, con un grito de alarma escapando de sus labios.

"Soy Mo, y soy amiga de tu hermana", dijo la mujer, y a pesar de su alarma, Finn bajó su arma. Doc refunfuñó, y Finn extendió una mano y ayudó al hombre mayor a ponerse en pie.

"Ella es un holograma", dijo Finn.

"Chico listo", respondió Mo e ignoró la mirada furiosa de Doc. "No tenemos mucho tiempo, así que escuchen. Brynn está en problemas. Eso ya lo sabes. Pero es peor de lo que crees. Y tú eres el único que puede ayudarla. Esto..." Mo puso su mano en la cápsula NI, "Te llevará a los Reinos. Una vez dentro, debes sobrevivir lo suficiente para encontrarla y ayudarla a escapar. Ella no pudo decirme mucho, pero sé una cosa, los Reinos son mucho más que un juego".

Su toque fantasma envió un código a la cápsula, y ésta se abrió con un leve silbido. Parecía un cómodo ataúd cubierto de lecturas, sensores y puertos. Un gel maleable y reactivo recubría el interior. Estaría cómodo.

"Desnúdate y entra", dijo Mo.

"¿Perdón?"

"Escucha, hombre, el tiempo es corto. Desde nuestra perspectiva, Brynn y el Panteón sólo entraron en los Reinos hace seis meses. Pero para ellos han pasado casi cincuenta años".

Finn intercambió una mirada de duda con Doc. "Patrañas", dijo.

"Sólo escúchame. Cuando Bechard cortó el acceso a los Reinos, el tiempo dentro del juego saltó hacia adelante".

Las miradas de duda se convirtieron en confusión.

"Mira, yo tampoco lo entiendo. Sólo sé lo que sé".

"¿Dices que el tiempo se mueve más rápido dentro de los Reinos?" preguntó Finn.

"No, estoy diciendo que hubo un salto. Bechard cerró el acceso y el

tiempo saltó hacia adelante cincuenta años"

"¿Por qué haría eso?" Preguntó Doc.

"Como si lo supiera. Todo lo que sé es que cuanto más esperas, peor se pone ahí dentro".

"¿Por qué debería confiar en lo que dices?" preguntó Finn.

Mo suspiró, su impaciencia se estaba convirtiendo en ira. "Brynn me dijo que eras un dolor del culo".

Finn solo la miro.

"Bien. Me dijo que te dijera que el grifo siempre hacía lo correcto. Sea lo que sea que eso significa".

Los ojos de Finn se abrieron de par en par y se desnudó. Mo lo miró de arriba a abajo con admiración, y Finn sintió una oleada de calor en las mejillas.

"Hmmm, qué bien", dijo ella. Finn se relajó en la cápsula NI, y el gel inerte enfrió su cuerpo. Cuando su piel hizo contacto, el gel se calentó. Mo y Doc lo miraron desde arriba.

Bio lecturas normales. Secuencia de sincronización del dispositivo NI en espera. Conexión de red estable, murmuró Lex en un tono aburrido.

"¿Qué tienen de especial los Reinos? ¿Por qué enviar mercenarios para matarme? ¿Por qué es que Brynn tiene tanto miedo?"

"Porque los Reinos no son un juego", dijo Mo, desapareciendo la broma de sus ojos. "Es un lugar real, tan real como la Tierra. Y Alistair Bechard utilizó a los Betas para conquistarlo".

Finn miró a Mo sorprendido.

"Mierda", dijo Doc.

"¿Real, como en una dimensión alternativa?" preguntó Finn, con la incredulidad pintando su cara.

"No soy un científico, pero algo así. He estado allí, y es real, tan real como la habitación en la que estamos. Pero tiene sus propias reglas. Nuestro universo se basa en la física. Los Reinos están controlados por la mecánica del juego".

"No tengo ni idea de lo que significa".

"Maldita sea, realmente eres un novato. No te preocupes, ya aprenderás. Tu banner recibirá un parche al entrar en los Reinos, y él te lo explicará todo".

"¿Me estás diciendo que Brynn es parte del ejército de Bechard? No lo creo. Ella nunca sería parte de tal abominación".

"Al principio no sabía qué eran los Reinos. Nadie lo sabía. Una vez que lo descubrió, supo que tenía que hacer algo, sin importar el riesgo. Así que le siguió el juego, sin darle a Bechard ningún motivo de sospecha".

"Siempre fue la más valiente de la familia Caldwell".

"Es curioso, ella dijo lo mismo de ti", dijo Mo. "Hay algo más que deberías saber. Ella es uno de los dioses. Una del Panteón".

Un miedo muy arraigado invadió la mente de Finn. “Brynn, ¿qué has hecho?”

“Ella no tenía opción. Bechard ha matado por esto. No dudará en hacerlo de nuevo”.

“¿Por qué yo?” Preguntó Finn. Sabía que haría lo que esta mujer le pidiera. Pero necesitaba toda la información que pudiera reunir.

Mo respiró profundamente. “Brynn dijo que eras el único en el que podía confiar con lo que va a pasar”.

“¿Qué va a pasar?”

Mo se encogió de hombros. “Supongo que lo descubrirás”. Golpeó un reloj inexistente en su muñeca. “Se acabó el tiempo. No más rodeos, cariño”.

Finn miró a Doc, cuyos hombros se levantaron en un encogimiento de hombros de “no me mires a mi amigo”. El corazón de Finn latía con fuerza. *Qué raro*. Había estado en situaciones de combate serias y se había mantenido bajo control. ¿Por qué era que esto le producía escalofríos?

Tu ritmo cardíaco está aumentando. ¿Te estás poniendo histérico, jefe?

“¿Antes me pueden encontrar un nuevo banner?” Murmuró Finn.

Eso sí que es hiriente, dijo Lex. Finn casi podía oír el mohín en la voz del IA.

“No hay tiempo para eso. Y Brynn dijo que Lex era diferente, especial”.

¿Ves? Soy especial.

No estoy seguro de que eso fuera un cumplido.

“Te estoy enviando un mapa”. Mo dijo. “Ve a tu aldea inicial, equípate y ve a los lugares marcados en rojo. Son mazmorras, y te darán algunas oportunidades fáciles de grindear. Créeme, necesitarás la experiencia y las ganancias”.

“¿Grindear?”

Mo sacudió la cabeza y ni siquiera se molestó en decir “novato” esta vez. Le dirigió una última mirada apreciativa de arriba abajo. “Nos vemos en los Reinos. adonde me he dado el nombre Eris”. Dio un golpecito en la parte superior del aparato NI.

Finn miró una vez más a Doc, que asintió.

“Una última cosa. No creo que Brynn recuerde quién es. Me acerqué a ella una vez y no me reconoció. Así que, por ahora, no confíes en ella”.

“¿Por qué no iba a recordar quién es?”

Mo se encogió de hombros. “¿Qué mejor manera de controlar a alguien que borrarle sus recuerdos y hacerle creer que es un dios?”

Finn suspiró, con la preocupación clavándose más dentro de él.

“Esto se sentirá un poco raro”, dijo Mo mientras se cerraba la parte superior del aparato NI.

Finn cerró los ojos y trató de relajarse mientras los filamentos de microfibra se abrían paso en su cuerpo y su mente. Su mente se expandió y explotó.

7

El cuerpo de Finn era su mente, y su mente era infinita.

Se precipitó por un túnel de luz. Un agujero de gusano que conectaba dos universos que nunca debieron tocarse. El tiempo se alargó hasta los eones mientras pasaban meros momentos. Su mente y su alma fueron catalogadas. Habría gritado, pero no tenía cuerpo, ya no era una entidad física.

Los recuerdos y los destellos de lo que había sido se desprendieron de él en hilos iridiscentes. Se enroscaron y agruparon en una masa arremolinada de hilos entrelazados. La masa giró, se condensó y se derrumbó en una singularidad. Al igual que Finn sabía que estaba atrapado para siempre en este estado, estaba en otro lugar.

Se encontraba sobre un plano. La blancura se extendía en todas las direcciones. La sensación era a la vez inquietante y desorientadora. ¿Cómo podía ser tan vasto algo tan vacío?

Apareció un hombre alto y poderoso, vestido con una reluciente armadura de metal que absorbía y reflejaba la luz como el mercurio que fluye. Desde el interior del intrincado yelmo con cuernos, ojos irradiaban poder. Este hombre era un dios.

Una cálida sonrisa cruzó el rostro del dios, y Finn lo reconoció.

“Alistair Bechard”, dijo Finn en voz baja.

Bechard sacó una gran espada de su funda. Patrones ondulantes de estrellas y cintas nebulosas de energía primigenia se arremolinaban a lo largo de la hoja negra. Finn trató de retroceder, pero por muchos pasos que diera, su distancia con el dios inmóvil seguía siendo constante.

“Bienvenido, jugador”, entonó Bechard. “Soy el Alto Dios Aluran, Prime del Panteón, y te doy la bienvenida a los Reinos”. Giró su espada con la punta hacia abajo y agarró la empuñadura con ambas manos. Con una poderosa floritura, levantó la espada y la estrelló contra la nada inexistente del suelo.

El color y espacio estallaron alrededor de Finn. Hierba verde creció

desde la punta de la espada de Aluran y se extendió en todas direcciones. Un ruido sordo se produjo bajo los pies de Finn, que cayó sobre una rodilla. El suelo estalló bajo él. Se encontraba en la cima de una montaña mientras se elevaba hacia los cielos en formación. Estrellas y planetas surgieron sobre él y se alejaron a toda velocidad para ocupar el lugar que les correspondía en el cielo. Debajo de él, las montañas, los ríos, los lagos, los desiertos y los océanos estallaban y burbujeaban desde el suelo. Finn era testigo del nacimiento de un mundo.

"Este es el planeta Korynn, uno de los muchos que hay en los Reinos", dijo Aluran. Agitó una mano con guantelete, abarcando de algún modo todo lo que era y todo lo que sería. "Es un antiguo lugar de poder y lucha, del bien y del mal. Y te he traído aquí porque necesito tu ayuda".

Mientras Aluran hablaba, ciudades se levantaban y caían a su alrededor. Grandes ejércitos de hombres y bestias cruzaron las tierras y lucharon. La destrucción estalló y la vida creció. Aluran hizo que una lejana fortaleza de montaña se pusiera al frente.

"Esto es Avernia, la Ciudad Brillante, base de los Nuevos Dioses corruptos que gobiernan este mundo con fervor despótico. Bajo su tiránico reinado, la gente de los Reinos sufre". Visiones de hombres, elfos y enanos trabajando bajo el látigo de los humanoides reptilianos se hicieron visibles.

"Los Nuevos Dioses saben que son inexpugnables. Que su reinado es eterno. Estoy aquí para demostrar que están equivocados. Tú estás aquí para demostrar que están equivocados. ¿Te unirás a mí en esta lucha por la libertad? ¿Estarás a mi lado, jugador?" Aluran presentó un pergamino dorado a Finn.

Finn había escuchado este discurso muchas veces. Las palabras que Aluran soltaba estaban llenas de mentiras. La humanidad había seguido a muchos grandes hombres, dioses o causas a la batalla y la muerte siempre los seguía. No había cruzadas nobles y nunca las hubo.

Si Mo había dicho la verdad, entonces este mundo era tan real como la Tierra. Un Reino de increíble maravilla, peligro e intriga. En algún lugar de este mundo, Brynn estaba prisionera en su propia mente. Ella lo necesitaba. Él la encontraría.

Finn tomó el pergamino, pero Aluran lo sostenía firme. Finn miró a los ojos del dios.

"Lucha bien por mí y te colmaré de recompensas. Juntos, podemos lograr cualquier cosa". Aluran miró fijamente a los ojos de Finn y una sensación de malestar surgió en él. Aquellos ojos penetraban en lo más profundo de su ser. Eran más que líneas de código procesadas por una computadora. De alguna manera, sabían. De alguna manera, *él sabía*.

Los latidos del corazón de Finn se dispararon y sintió que el sudor le recorría la espalda. Esto estaba mal. El pánico se apoderó de Finn cuando los ojos brillantes de este dios se clavaron en su alma. Cuando Finn sintió que sus secretos quedaban al descubierto, Aluran soltó el pergamino. Finn retrocedió sorprendido, pero se mantuvo en pie. Una sonrisa irónica cruzó el rostro de Aluran y luego desapareció. Una puerta de luz dividió el universo a la izquierda de Finn. El otro lado mostraba una habitación que podría haber estado en cualquier pub irlandés de la costa. La gran ventana daba a un mar en calma.

Aluran indicó la puerta. “Entra y elige tu sendero. Una vez que hayas terminado, te daré una bendición final y te enviaré a tu camino. La grandeza te espera, jugador”. Con eso, Aluran desapareció.

“Bueno, tiene un don para el drama”, dijo Lex con una voz que ahora Finn podía escuchar.

Finn dio un salto. Se había olvidado por completo del banner IA. Unas cuantas rocas se desprendieron de sus pies y rodaron por el borde del pico de la montaña. El aire fino lo helaba.

“Jesús, no hagas eso”, dijo Finn.

“Lo siento, compa”, dijo Lex. “No quiero matarnos antes de hacer nuestros personajes”.

Finn contempló el mundo. Desde este punto de ventaja, podía ver miles de kilómetros en todas las direcciones. El aire frío y delgado le calaba los huesos.

Al oeste se extendía un desierto casi interminable, salpicado por algún oasis ocasional en torno al cual prosperaban pueblos y ciudades. En las profundidades de las arenas ardientes, un grupo de pirámides con puntas de oro brillaban como faros a lo largo de un lago delgado como un cuchillo. La ciudad circundante parecía capaz de albergar a cientos de miles de ciudadanos. A lo lejos, las extensas arenas rompían contra una cadena de montañas boscosas. A través de ellas se extendía una delgada cinta de tierra a lo largo de un brillante océano. Grandes ciudades se alineaban en la costa, construidas alrededor de puertos bien protegidos.

Al norte, la cordillera se adentraba en una llanura, salpicada de antiguos bosques y lagos. La llanura se convirtió en una tundra que llegaba hasta la cima del mundo. Dominaban los glaciares y los flujos de hielo. Una telaraña de ríos alimentaba las llanuras. A Finn le recordaba al medio oeste de los Estados Unidos. Esto sería el sustento de este mundo.

Al este había una gran extensión de bosques antiguos alimentados por ríos que venían del norte. Donde el norte se unía con el este, unas montañas escarpadas rasgaban el cielo, unas fauces abiertas que mordían el mundo. Cerca de su centro, un resplandor ardiente de magma mostraba volcanes activos. Más al este se encontraba otro

océano. Docenas de ciudades salpican la costa, construidas alrededor de deltas de ríos o puertos.

Una cadena de montañas dominaba el sur, y los bosques se convertían en selva. El tamaño de la extensión verde empequeñecía la selva amazónica de la Tierra. Los afluentes que venían del norte se unían para formar un río tan ancho que pocos puentes podían cruzar su circunferencia. El río desembocaba en un golfo que era un mar en sí mismo. La ciudad que custodiaba la desembocadura del río hacía que las demás parecieran pequeñas ciudades. Finn sabía que aquel lugar era una sede del poder.

"Es hora de poner este carro en marcha", dijo Lex, percibiendo su estado de ánimo.

Con un gesto de asentimiento, Finn se dirigió hacia la brillante puerta que conducía a otro lugar.

8

Finn sintió una leve presión al atravesar el corte de la realidad, y luego la tierra dura se extendió bajo sus pies en los cuales llevaba sandalias. Se miró a sí mismo de arriba abajo y se dio cuenta de que llevaba el más sucio de los harapos. Un mendigo a capricho de un dios.

Finn sonrió ante ese clásico de la guerra psicológica. Bechard, o Aluran, como se llamaba ahora, sabía cómo jugar el juego. También Finn, y Aluran no entendía quién era, ni lo que podía hacer.

Una chimenea calentaba la habitación. Le recordaba a Finn la acogedora posada en la que había pasado un tiempo en la costa sur de Irlanda durante un viaje preuniversitario a Europa. El fuego que crepitaba en el hogar parecía real y ahuyentaba el frío de los huesos de Finn. Un fragmento de llama saltó hacia delante y quedó suspendido en el aire dando vueltas. Giró y se condensó en una singularidad, una singularidad que era suya. Pulsó y se flexionó, desgarrando las dimensiones. Finn se quedó mirando el vórtice de potencial desconocido.

La esfera parpadeó, se calmó y se expandió hasta convertirse en una perfecta esfera brillante de un centímetro de diámetro. El tiempo no tenía sentido aquí. Finn no sabía si había permanecido allí durante unos instantes o durante eones cuando la esfera se abalanzó sobre él, penetrando en su pecho con un brillo estremecedor.

Su visión explotó con indicaciones. Aparecieron imágenes e información en una pantalla virtual que flotaba frente a sus ojos. La información era semitranslúcida, lo que le permitía ver el mundo a través de una bruma de palabras. Era casi idéntica a una de las funciones de su banner, y Finn se preguntó si Lex cumpliría una función similar dentro de los Reinos a la que tenía en el mundo real.

Has aprendido la habilidad ESPADAS PEQUEÑAS.
***Nivel(es):** 1-5.*

Tipo de habilidad: *Activo.*

Has demostrado habilidad en el manejo de espadas pequeñas. Esto incluye cuchillos, dagas, espadas cortas y sus variaciones.

Bonificación por golpear: *+10%.*

Bonificación por dañar: *+10%.*

"Apuñalar, apuñalar, matar, matar".

Has aprendido la habilidad BASTONES/LANZAS.

Nivel(es): *1-5.*

Tipo de habilidad: *Activo.*

Has demostrado habilidad en el manejo de bastones y lanzas. Entre ellos se encuentran las varillas de madera recortadas para convertirlas en arcos de tiro, lanzas con punta de hierro, las lanzas cortas y las lanzas largas.

Bonificación por golpear: *+10%.*

Bonificación por dañar: *+10%.*

Velocidad de ataque: *+ 25%.*

"Puñalada larga, aplastar, matar, matar".

Has aprendido la habilidad DESARMADO.

Nivel(es): *1-5. - Tipo de habilidad: Activo*

Has demostrado habilidad en el combate mano a mano. Puedes causar daño, desarmar e incapacitar a tus oponentes usando solo tus manos y pies.

Bonificación por golpear: *+10%.*

Bonificación por dañar: *+10%.*

Posibilidad de desarmar: *10%.*

Velocidad de ataque: *+ 25%.*

"Aprendes rápido saltamontes. Y mata, mata".

Has aprendido la habilidad ARMAS LANZADAS.

Nivel(es): *1-5. - Tipo de habilidad: Activo*

Has demostrado tu habilidad con las armas lanzadas. Estas incluyen cuchillos y hachas, y cualquier otra arma que se pueda lanzar.

Bonificación por golpear: *+10%.*

Bonificación por dañar: *+10%.*

"Te veo allí, pew, pew".

Finn detuvo las indicaciones, temblando y con náuseas. La cantidad de información que asaltaba su mente era una locura.

"Lex, ¿qué es todo esto?"

"Habilidades. Todos los juegos tienen un conjunto de habilidades que miden tu capacidad para realizar determinadas acciones. Los Reinos es diferente a otros juegos que le precedieron en un aspecto totalmente genial. A medida que la plataforma NI integra tu mente en el juego, también extrapola e importa tus habilidades inherentes del mundo real".

“Eso suena como lectura de la mente”, dijo Finn, preocupado.

“Sí, lo hace, ¿no? Es tan genial”.

“Tú y yo tenemos definiciones muy diferentes de la palabra “genial”.

“Créeme, en el juego te alegrarás de haber sido un Rambo en la vida real”.

“¿Qué?”

“Gran película. En realidad, necesitas que ver clásicos, hermano”.

Finn sacudió la cabeza ante banner tan extraño y volvió a las indicaciones.

Has aprendido la habilidad PERCEPCIÓN.

Nivel(es): *1-5 - Tipo de habilidad: Pasiva*

Eres capaz de detectar trampas, puertas secretas, pasadizos y enemigos ocultos.

25% de probabilidad de detectar trampas. 25% de probabilidad de detectar puertas y pasadizos secretos. 12% de probabilidad de detectar a los enemigos que utilizan Escondido (la función furtiva).

“¡Hurra!, no hay caídas en pozos de muerte con púas ni hay puñaladas en el riñón”.

Has aprendido la habilidad DESARMAR TRAMPAS.

Nivel(es): *1-5 - Tipo de habilidad: Activo*

Eres capaz de desarmar trampas.

20% de probabilidad de desarmar trampas. 10% de probabilidad de adquirir trampas. 5% de probabilidad de entender las trampas (Para usar con la habilidad ELABORACIÓN).

“Pica, juguetea, sin metralla explosiva en la cara”.

“Deja de añadir comentarios a las habilidades Lex”

“No tengo ni idea de lo que estás hablando”, dijo su banner con fingida molestia.

Si Lex hubiera tenido una forma física, Finn lo habría abofeteado. Una parte de su mente, la que estaba entrenada para ver subterfugios y peligros en todas partes, se preguntaba si podía confiar en Lex. Brynn había estado trabajando con su padre. ¿Podría el coronel haber puesto sus manos en Lex, o peor aún, haber diseñado la entrega a Finn del extraño banner?

A pesar de las dudas, no había nada que pudiera hacer por el momento ante sus sospechas. Volvió a prestar atención a las indicaciones.

Has aprendido la habilidad ALQUIMIA.

Nivel(es): *1-5. Tipo de habilidad: Activa.*

Puedes mezclar varios ingredientes para formar útiles pociones, tinturas y venenos.

+10% por la potencia. 10% de probabilidad de entender la composición de los objetos y las fórmulas de las recetas.

“Mezcla, mezcla, ¡hurra!, Viagra de hierbas virtual”.

“¿Por qué es que algunas estadísticas aparecen como activas y otras como pasivas?”

“Las habilidades activas requieren no sólo concentración sino también resistencia, normalmente con un costo de un punto por segundo. Las habilidades pasivas están siempre activas, por lo que no necesitan concentración ni costo por usar resistencia. Por ejemplo, *el Sigilo*, ya sabes, ‘escabullirse, esconderse, esconderse’, es una habilidad activa y escabullirse es más cansado que andar por ahí de forma normal. Luego están las habilidades de conocimiento, como la *Percepción*. No hay participación activa, sólo sabes lo que sabes. Es una habilidad pasiva”.

“Te das cuenta de que te acabas de descubrir en el comentario de habilidades, ¿verdad?”

“Mierda”, susurró Lex.

Finn se rio para sus adentros, sintiendo un extraño placer al burlarse de Lex.

“¿Por qué todas las habilidades están en nivel cinco?”

“Sí, esa es una mierda. Los diseñadores limitaron las habilidades del mundo real al nivel cinco para equilibrar un poco la balanza. Querían que los nerds perdedores que de costumbre fumaban hierba y comían Doritos todo el día pudieran competir con tipos duros como tú. Y hay que ser realistas, hay mucho más de ese tipo que hijos de Jason Bourne y James Bond”.

“Deja de hacer referencias estúpidas a películas, Lex”.

“Pfff. No eres lo suficientemente culto para apreciar mis referencias”.

Las indicaciones de las habilidades terminaron y se abrió otro corte en la realidad. Más allá había una gran cámara de altas ventanas y enormes arcos.

9

La cámara era una catedral gótica, pero circular, como las enormes iglesias ortodoxas que salpican Europa del Este. Trece nichos albergaban estatuas ornamentadas, rodeando un estrado elevado sobre el que descansaba un trono. Finn sabía que se trataba del Panteón, el nuevo cuadro de dioses dirigido por Aluran. Cada dios permanecía rígido, envuelto en la sombra, pero el poder que poseían estos seres se mantenía pesado en el aire.

"Bueno, esto es demasiado, ¿no crees?" Preguntó Lex. "Impresionante, pero exagerado".

Finn asintió y miró de una estatua a otra. Había seis estatuas a cada lado, y en el centro estaba la forma más grande de Aluran, de pie y con la cabeza alta. Su espada se mantenía con la punta hacia abajo, atravesando una serpiente enroscada que estaba muerta a sus pies. Mientras que la estatua de Aluran era tan realista como el dios que había conocido hacía unos momentos, las demás estaban envueltas en túnicas de sombras profundas y ondulantes. Ninguno rasgos de los dioses era visible. Sólo las diferencias de estatura sugerían que eran seres diferentes.

¿Uno de ellos era Brynn? Los ojos de Finn se posaron en una figura más pequeña en la tercera alcoba a la derecha. De alguna manera le parecía bien.

"¿Por cuál de los dioses lucharás, jugador? ¿A cuál de los dioses adorarás?", retumbó una voz que podría haber sido la de Aluran. "Contempla el Panteón. Deja que tu mente encuentre la libertad y tu corazón elegirá".

Finn no sabía qué pensar de ello, pero un sentimiento persistente le tiraba de la esquina de su ser. Sospechaba que elegir a Brynn la pondría en peligro. Su mirada recorrió la línea de dioses inmóviles. Ninguno de ellos le parecía correcto y en ninguno podía confiar. Así que Finn tomó la decisión de no elegir a ninguno de ellos.

Un dios delgado a la izquierda de Aluran volvió a la vida y caminó

hacia Finn. Un afilado pico metálico sobresalía de su capucha. Miró a Finn con ojos del color de los diamantes de sangre. Del dios emanaba un poder increíble y Finn dio un involuntario paso atrás.

El dios continuó hacia Finn y se bajó la capucha para revelar que el pico metálico formaba parte de una máscara. Finn dio otro paso atrás cuando la regia figura se acercó. Su mirada carmesí atravesó a Finn desde una altura de al menos dos metros. Con un movimiento de la mano, la máscara desapareció, revelando un rostro delgado y una cabeza calva.

"Bienvenido chico de la Cruzada, soy Zeckoth, el Dios de la Sabiduría. Has dado el inusual paso de negarte a elegir una deidad. Por lo tanto, te ayudaré a aprender. Juntos, descubriremos la verdad de tu naturaleza y te haremos nuevo. Para ayudar a ponerte en tu camino hacia el destino".

Zeckoth miró a Finn con ojos negros, y la mente de Finn se expandió con conocimiento, como si el dios estuviera descargando información directamente en su mente. A su alrededor, había una variedad de figuras bípedas, y Finn supo que tenía que elegir su raza. A medida que se concentraba en cada figura, éstas pasaban a primer plano y aparecía información sobre cada raza.

Su mirada pasó por encima de las figuras reunidas. Un alto y regio elfo del mar estaba junto a un elfo de madera, pálido con piel casi plateada. Un elfo blanco albino fruncía el ceño junto a un humano altivo conocido como Eldarian. Un humano moreno que vivía en el desierto, conocido como Aegyptian, se burlaba de un fornido Ordonian, una raza humana que habitaba en los páramos de la zona pobre al norte. Después, un par de razas enanas, el fornido y adusto enano de las montañas miraba con recelo a su primo enano de las colinas. Por último, completamente diferente a los otros, estaba un feroz medio orco.

Finn asimiló toda la información y lanzó su mirada de un lado a otro de las razas reunidas. Sabía que esta decisión era una de las más importantes que tomaría en los Reinos. Y a pesar de sus recelos, sabía que necesitaba un consejo. La pregunta es si podía confiar en su extraño banner.

"Lex, ¿alguna idea?"

"Hmmmm", murmuró la IA incorpórea. "Bueno, analicemos lo que esperas hacer aquí. Ya que tu misión principal es encontrar..."

Finn miró de reojo a Zeckoth y se aclaró la garganta, haciendo que Lex se detuviera. Supuso que se trataba de un mensaje de presentación grabado. Pero no deseaba poner a Brynn en mayor peligro dejando que Lex parloteara como un villano de las películas antiguas.

"Para... encontrar riqueza, fortuna y gloria para el Panteón. Todos te saludan", continuó Lex, al alivio de Finn. "Así que te convendría

llevarte bien con los demás, o al menos no ser odiado desde el principio".

"Entonces, eso elimina al elfo caído y al medio orco", dijo Finn.

"Sí, los dos suelen ser unos cretinos", dijo Lex.

Finn examinó sus habilidades actuales y supo que para sobrevivir tendría que maximizar su eficacia inicial. "Mis habilidades se inclinan por ser hábil y ágil, con una capacidad de ataque rápida".

"Entonces, yo diría que eso elimina a las razas enanas", comento Lex.

Los ojos de Finn se dirigieron a los Eldarianos, a los Aegyptianos, a los elfos del mar y a los del bosque. Los cuatro tenían cierto atractivo.

"Los elfos del bosque son unos snobs", dijo Lex con desagrado, como si se esforzara por recordar una memoria medio olvidada. "Y los Aegyptianos creen que son el regalo de dios a Korynn".

"¿Y cómo lo sabes?"

"No estoy seguro", dijo Lex sonando desconcertado. "Sólo un presentimiento, supongo".

"¿Y se supone que debo aceptar estos presentimientos?"

"Tienes que superar tus faltas de confianza amigo, o tu estancia en los Reinos será corta y apestosa", dijo Lex, con un tono dolido en su voz.

Finn suspiró, deseando una vez más haber podido depurar a Lex antes de entrar en los Reinos. A pesar de ser su compañero constante durante un año, Finn siempre había pensado que el banner era un poco extraño. Ahora, al sospechar que su padre podría haber participado en la creación de la IA, sus sospechas se intensificaron. *¿Cómo puedo confiar en él? Es tan... raro*. Después de un momento, Finn puso a un lado el pensamiento. Sabía que no tenía más remedio que confiar en la peculiar IA. *Pero yo te voy a vigilar.*

Finn miró al elfo del mar. Era alto y delgado y tenía una chispa de aguda inteligencia detrás de sus ojos. El estilo de lucha de la raza favorecía a la de Finn. Jaló a la figura hacia enfrente de el con un movimiento de la mano. Al hacerlo, los rasgos del hombre se transformaron en un rostro como el suyo, excepto por las orejas puntiagudas.

"Vaya, una versión hípster de ti", dijo Lex. "Por supuesto, siempre puedes ir como mujer. Codazo, codazo, guiño, guiño".

Fue entonces cuando Finn se dio cuenta de que había una forma sombría detrás del elfo marino y, con un movimiento de muñeca, ella salió a la luz. Era más baja, pero no menos delgada y elegante que su homólogo masculino. La mujer era impresionante, y la idea de experimentar la vida como mujer tenía cierto atractivo.

"Parece tu hermana", dijo Lex.

Bueno, eso arruina todo, pensó Finn con el ceño fruncido y se giró

hacia el elfo marino.

Finn hizo avanzar la figura y ajustó sus rasgos. Lex tenía razón, el hombre se parecía a él. Probablemente la misma tecnología que extrapolaba las habilidades de su mente. Necesitaba estar de incógnito en este mundo y esperaba que Aluran no tuviera forma de saber quién era. Sólo había visto al hombre una vez, y fue de pasada. No tenía ni idea si este Aluran tenía alguna conexión con el real o si era simplemente un avatar generado por ordenador, pero en la experiencia de Finn, ningún riesgo era demasiado pequeño para ignorarlo. Además, aunque no era excesivamente vanidoso, incluso él tenía algunas cosas que le gustaría cambiar de sí mismo.

Finn reforzó la nariz, cambió los ojos a un azul pálido y convirtió su pelo castaño oscuro en un negro intenso. No pudo evitar añadir unos centímetros a su estatura, lo que le llevó a medir 1,80 metros. Sabía que quería velocidad y movilidad, así que no se molestó en añadir volumen.

Finn examinó su avatar y sonrió. Aprobó al elfo del mar. Zeckoth dio un paso adelante.

"Como comprador de la Beta de Lujo, se te otorga la Ventaja de Boon (bendición) de los Ancestros", dijo el Dios del Conocimiento con un tono de asombro. "Te has convertido en un El'Edryn, los legendarios altos elfos de antaño, de los que evolucionaron todas las razas de elfos".

El elfo marino de Finn volvió a transformarse, haciéndose aún más alto. Los ojos se volvieron de un azul maravilloso con motas de plata. Sus pómulos se elevaron en su rostro, dándole un aspecto regio. Su piel se oscureció hasta adquirir un tono bronceado y su cabello oscuro se transformó en una cascada de platino.

Una indicación apareció en su visión.

Los El'Edryn son más fuertes, más inteligentes, más rápidos, más sabios y longevos que sus descendientes. También se te han concedido tres Dones Raciales.

Se te ha concedido un Don Racial.

+10 puntos de bonificación de atributos (para un total de 30) para distribuirlos como quieras.

Se te ha concedido un Don Racial.

Visión Nocturna hasta 37 metros.

Se te ha concedido un Don Racial.

Regeneración rápida de Mana (una poción que genera magia) y Salud: El Mana y la Salud se regeneran un 25% más rápida.

Qué bien, pensó Finn, antes de darse cuenta de que el sistema había

ignorado esencialmente sus selecciones y preferencias. Pero las ventajas del alto elfo compensaban con creces cualquier irritación cosmética que sintiera Finn. Envió un agradecimiento silencioso a Brynn, y sus ojos se dirigieron a la figura encapuchada que imaginaba representaba a su hermana.

"¿Has terminado de seleccionar y modificar tu raza y género?" preguntó Zeckoth.

Sólo con la más mínima duda, Finn asintió.

10

Finn se convirtió en una corriente de partículas energéticas lanzadas al cielo. En unos instantes, alcanzó una velocidad supralumínica y atravesó toda la existencia. Las partículas que eran Finn atravesaron el espacio-tiempo y luego regresaron como si fueran arrastradas por una banda elástica. Entonces volvió a estar en la sala con Zeckoth.

Un indicador parpadeó en la esquina de la visión de Finn y lo abrió con un golpecito. Se abrió la pantalla de su inventario. A la izquierda había una cuadrícula con ranuras en la que, según imaginaba, podían almacenarse los objetos. La parte derecha estaba dominada por un avatar. El alto y regio elfo tenía un aspecto de determinación feroz y potencial infinito, a pesar de vestirse con harapos. Finn apenas se reconocía en este nuevo ser. Nada más que los ojos. Los ojos seguían siendo los suyos, y contenían una feroz determinación.

Te encontraré, Brynn, prometió Finn.

Una nueva ronda de indicaciones llenó su visión.

Tienes 30 *puntos de atributo* para distribuir entre tus cinco atributos básicos. Son...

Fuerza: *Mide el poder físico del personaje. Determina las bonificaciones de daño con armas cuerpo a cuerpo, la sobrecarga, la resistencia y la bonificación de CA (clase de armadura) para la armadura pesada.*

Destreza: *Mide la agilidad y la velocidad del personaje. Determina las bonificaciones al daño con armas a distancia, las bonificaciones a la probabilidad de golpear, la velocidad y las bonificaciones a la CA por armadura ligera.*

Constitución: *Mide la resistencia del personaje. Determina la salud, el aguante, la velocidad, la sobrecarga y la bonificación a la CA por llevar armadura pesada.*

Inteligencia: *Mide la capacidad de los personajes para resolver problemas y utilizar la lógica. Determina el mana. La inteligencia también determina parcialmente el ritmo de aprendizaje y el nivel de las habilidades.*

Sabiduría: *Mide el sentido común, la espiritualidad y la fuerza de voluntad del personaje. Determina el espíritu y la capacidad de resistir hechizos y oraciones que*

afectan la mente.

"Lex, ¿alguna idea?"

"Basándome en tu personalidad y en tu conjunto de habilidades, te sugiero que interpretes a un ágil guerrero que aumenta sus habilidades con la magia", dijo Lex. "Hasta ahora, no tienes habilidades mágicas, pero una vez que estemos en el juego, encontraremos a algún hechicero y haremos que nos enseñe".

"No vamos a asaltar a la gente para obtener sabiduría".

"Está bien, como quieras", dijo Lex con un claro mohín. "De todos modos, con 30 *puntos de Atributos* para gastar, tienes mucha flexibilidad. Yo diría que subas tus estadísticas físicas hasta que aprendamos algo de magia, y luego partiremos de ahí. Pero yo no ignoraría por completo *la Inteligencia*, ya que tiene toneladas de beneficios menos obvios".

Finn estudió de nuevo las descripciones de *los Atributos* y decidió que la teoría de Lex tenía mérito. Puso 10 puntos en *Fuerza*, 7 en *Destreza* y *Constitución* y 6 en *Inteligencia*. Ignoró *la Sabiduría* por ahora.

"Ahora es el momento de completar tu personaje y elegir un nombre", dijo Zeckoth. "Ten en cuenta que una vez que elijas un nombre no se podrá cambiar".

Un campo apareció en su visión con una indicación parpadeante que le recordó a Finn un viejo programa de procesamiento de textos. Sabía qué nombre elegiría. "Gryph", dijo, y el nombre apareció en el campo. Permaneció parpadeando durante unos segundos hasta que Finn lo aceptó. A partir de ese momento, dejó de ser Finn Caldwell. Ahora era el mago guerrero alto elfo Gryph.

Apareció la *Hoja de Personaje* de Gryph, y la revisó por última vez antes de continuar.

Gryph - Nivel 1
Alto elfo (El'Edryn)
Deidad: *Ninguna*
Experiencia: *0*
Nivel siguiente: *2,000*

Estadísticas
Salud: *134*
Resistencia: *137*
Mana: *132*
Espíritu: *120*

Atributos
Fuerza: *20*

Constitución: *17*
Destreza: *17*
Inteligencia: *16*
Sabiduría: *10*

Dones
Regeneración de salud: *+25%*
Regeneración de mana: *+25%*
Visión nocturna: *37 mts.*

"Lex me explicas estas *Estadísticas*".

"*Estadísticas* como *Salud* y *Resistencia* son medidas de tu bienestar general. El *Mana* mide la cantidad de poder mágico que tienes para lanzar hechizos, y *el Espíritu* mide la cantidad de energía divina que puedes invocar para lanzar invocaciones, que son básicamente hechizos que utilizan el poder de tu dios".

"¿Supongo que no tengo acceso a mi *Espíritu* porque me he negado a adorar a ninguno de los dioses?"

"Correcto. Como *el Espíritu* es la energía de la creencia y tú eres un pagano, ateo, no creyente, no tienes nada".

"Bien", murmuró Gryph.

Zeckoth se adelantó de nuevo. Gryph se había olvidado de su presencia tanto como se puede olvidar a un dios calvo de dos metros. Esta vez, se acercó a Gryph y, antes de que pudiera reaccionar, lo agarró por la cabeza. Gryph entró en pánico hasta que Zeckoth habló.

"Es hora de despertar tu magia", entonó el dios.

Unos hilos de energía se introdujeron en el cerebro de Gryph. Comenzó como un solo filamento, pero luego se ramificó y dividió, convirtiéndose en trece hebras distintas. Vio y sintió estallidos de luz en varias partes de su mente. Algunos eran grandes, otros tan pequeños que eran meros pinchazos en un cielo lleno de estrellas.

No hubo dolor, pero por razones que no podía cuantificar, Gryph gritó. El tiempo se detuvo y Gryph perdió el sentido del lugar. Entonces, de repente, volvió a estar en la catedral rodeado de las deidades encapuchadas.

"Hay trece esferas de la magia", entonó Zeckoth.

"Yo me encargo de esto compa", dijo Lex. Luego agregó en voz baja. "Puesto que es probable que lo aburras hasta la muerte". Continuó con su tono normal lleno de sarcasmo. "Entonces, el viejo calvo tiene razón, aunque sea aburrido. La magia es la capacidad de reescribir el código subyacente de los Reinos. Se manifiesta en trece esferas. Cada esfera representa uno de los componentes básicos de la realidad.

"Hace mucho tiempo, en el bla, bla, bla de la creación, las esferas surgieron durante una batalla masiva entre el éter y el pensamiento. La vida y la muerte llegaron a los Reinos por primera vez. Estas cuatro esferas se conocieron como las cuatro magias primigenias".

"OK, eso suena... lógico", dijo Gryph.

"Luego, llegaron las cuatro esferas elementales de fuego, aire, tierra y agua. Todas ellas se explican por sí mismas. Los magos de fuego disparan bolas de fuego a los enemigos. Kaboom, kuuurrshhh, quemar, quemar, ¡oh no!, estoy marcado de por vida. Ninguna

doncella querrá volver a acostarse conmigo. Los niños correrán despavoridos".

"Lex, sólo los hechos", dijo Gryph, y vio lo que podría haber sido el indicio de una sonrisa cruzar la cara de Zeckoth.

"Dios, qué gente más dura", se quejó Lex. "De todos modos, los tipos del aire pueden hacer escudos, tumbar a la gente con grandes ráfagas de viento y lanzar rayos. Así que, zas, chamuscar, chamuscar, oh no, a dónde fueron mis cejas. La gente de la Tierra suele ser unos gruñones estirados que hablan demasiado despacio. Magos del agua", hizo una pausa para que surtiera efecto. Gryph se negó a morder el anzuelo. "Bueno, pueden respirar bajo el agua, crear hielo y controlar el agua. Son las primeras opciones esenciales si alguna vez te metes en una pelea de bolas de nieve".

Gryph suspiró y estuvo a punto de preguntar a Zeckoth si podía conseguir un nuevo banner.

"Oye, presta atención", murmuró Lex molesto. "Esta es información muy buena honda".

Gryph rodo los ojos e hizo el gesto "sigue" con la mano.

"Bien, cielos. Espero que todos los demás en el juego no sean tan gruñones como tú. De todos modos, luego tenemos los supuestos magias superiores. Estas esferas son empíricas, amadas por la gente que cree en ángeles y árboles celestiales y cristales y chatarra. Los Chthonicos, son más divertidos en mi opinión. Invocadores de demonios a los que les encanta llevar túnicas oscuras y hablar con voces graciosas que creen que son intimidantes. La magia de la vida y la muerte se explican por sí solas. Sanadores y asesinos".

Lex dejó de divagar, y aunque Gryph encontró el silencio bienvenido, sólo había contado doce esferas de magia. "¿Y la decimotercera?"

"*Magia del alma"*. No puedo decir que sepa nada de esa. La afinidad por esa es ultra rara".

"¿Afinidad?"

"Todos en el mundo de los Reinos tienen una afinidad y una antipatía por cada esfera de la magia. Una afinidad del 100% significa que puedes aprender esa magia hasta el nivel 100, la medida máxima de competencia en los Reinos. Un 50% significa un máximo de nivel 50, etc., bla, bla"

"Las afinidades y las antipatías están conectadas. Si tienes un 100% de afinidad en la magia de la vida, por ejemplo, no sólo serás un aburrido bienhechor, sino que también tendrás un 100% de antipatía, o 0% de afinidad, por la magia de la muerte. Es una especie de aceite y agua".

Gryph asintió. A pesar de sus métodos infantiles, Lex era una fuente de información. Supuso que tenía suerte de tener el molesto

banner con él.

"Así que, cuando el payaso aquí te puso las manos encima, abrió tu afinidad y tu antipatía. Abre tu *hoja de habilidades* y verás qué es lo que hay".

Gryph hizo lo que se le ordenó.

Habilidades Mágicas: *Nivel (Afinidad) (Rango)* ***Fuego:*** *0 (25%) (Base)* ***Aire:*** *0 (75%) (Base)* ***Agua:*** *0 (75%) (Base)* ***Tierra:*** *0 (25%) (Base)* ***Chthonico:*** *0 (0%) (Base)* ***Empíreo:*** *0 (100%) (Base)* ***Caos:*** *0 (75%) (Base)* ***Orden:*** *0 (25%) (Base)* ***Vida:*** *0 (75%) (Base)* ***Muerte:*** *0 (25%) (Base)* ***Pensamiento:*** *0 (75%) (Base)* ***Éter:*** *0 (25%) (Base)* ***Alma:*** *0 (50%) (Base)* ***Habilidades Marciales:*** *Nivel (Rango)* ***Desarmado:*** *5 (Base)* ***Cuchillas pequeñas:*** *5 (Base)* ***Bastones/Lanzas:*** *5 (Base)* ***Armas Lanzadas:*** *5 (Base)* ***Sigilo:*** *5 (Base)*

Armadura ligera: *5 (Base)* ***Esquiva:*** *5 (Base)* ***Habilidades de Conocimiento:*** *(Rango)* ***Alquimia:*** *5 (Base)* ***Percepción:*** *5 (Base)* ***Apertura de cerraduras:*** *5 (Base)* ***Trampas:*** *5 (Base)* ***Puntos de Ventaja:*** *0*

Puntos de Ventaja Divina: *0*

Gryph cerró su *Hoja de Habilidades* y asintió como señal de agradecimiento. Estaba ansioso por probar la magia. Unas carcajadas rompieron su ensueño.

"Ja, ja, ja. Por supuesto, eres un Empyreo. Apuesto a que cualquier día tendrás tu halo", dijo Lex, continuando su risa falsa varios segundos más.

"¿Has terminado?"

"Todavía no", Lex volvió a empezar su risa falsa.

"Bueno, ya está", dijo Gryph. Lex se detuvo, pero, aunque su banner seguía siendo una voz incorpórea, Gryph pudo percibir su mohín. "¿Por qué es que no tengo habilidades mágicas?"

"¿Conociste alguna magia en la Tierra?" dijo Lex en tono irritado.

"No. Pero tengo afinidad en varios"

"La afinidad es potencial, no real. Afinidad significa que tienes el potencial para dominar una esfera de la magia, pero todavía tienes que aprenderla".

"¿Y cómo hago eso?" dijo Gryph con los dientes apretados.

"Un maestro de cualquier esfera puede enseñarte si lo desea. Te pondrán las manos encima como hizo Mr. aquí para despertar tus afinidades. O puedes usar una piedra de hechizo para aprender un hechizo junto con la habilidad mágica necesaria para lanzar el hechizo".

"¿Si tengo afinidad con esa esfera de la magia?"

"Oye, usando ese cerebro para hacer cosas inteligentes. Bien hecho, amigo. Mientras no tengas una afinidad del 0%, puedes aprender una esfera de magia. Pero tu avance está limitado por la afinidad. En tu caso, no podrás subir de nivel 25 en *Magia de Orden*".

Zeckoth se adelantó de nuevo con una bendita interrupción.

“Nuestro tiempo juntos ha terminado”, dijo el alto dios. Con un gesto de su brazo, se abrió otra brecha en la realidad. “Ha llegado el momento de que visites la armería, donde recibirás tu equipo inicial”.

“Oooh, botín”, dijo Lex. “Me encanta el botín”.

“Además, cruzado”, continuó Zeckoth, “ahora que tu personaje está completo, tu banner tomará forma física como tu banner personal NPC. La raza, de tu NPC, conjunto de habilidades, las afinidades y la forma física se generarán automáticamente. Esto ayudará a equilibrar cualquiera de tus deficiencias”.

Gryph no estaba seguro de disfrutar de un Lex de carne y hueso como compañero constante. Ya era bastante irritante como voz incorpórea. ¿Cómo sería en la vida real?

“Más vale que no me estropees, amigo”, dijo Lex con inquietud.

11

Gryph atravesó otro corte en la realidad y emergió en una enorme repisa tallada en la ladera de una alta montaña. Una serie de montañas más pequeñas dividían el cielo hasta donde él podía ver. El sudor se le acumuló en el cuerpo y un intenso resplandor surgió detrás de él. Se giró para ver una enorme fragua alimentada por magma al rojo vivo. Con un salto de pánico, se dio cuenta de que estaba dentro del cono de un volcán activo. El sonido del metal chocando resonó en sus oídos, sacudiendo sus nervios.

Se giró y vio a una mujer pelirroja y ágil que golpeaba un yunque. El gran martillo que empuñaba parecía demasiado pesado para que alguien de su tamaño lo levantara, y mucho menos para que lo blandiera con tanta facilidad.

Su trabajo rítmico era como un cantó para Gryph. Su ritmo era perfecto, y Gryph dudó en interrumpirla. Esperó y, al cabo de unos instantes, la mujer dejó el martillo en el suelo y se volvió hacia Gryph.

Morena por el fuego y la fragua y cubierta de sudor, seguía siendo impresionante. Sonrió a Gryph. Él sintió que su corazón se aceleraba. Se acercó a él y le tendió la mano.

“Bienvenido, Cruzado. Soy Heleracon, Diosa del Artefacto y la Forja. Bla, bla, bla”.

Gryph se quedó mirando.

“Bueno, no me dejes colgada guapo”, dijo Heleracon con una sonrisa.

Su forma de actuar era tan diferente a la de los otros dioses que había conocido hasta el momento que no sabía cómo responder.

“¿Lex?” dijo Gryph, con los ojos entrecerrados por la sospecha.

“No, cariño, te lo dije, Heleracon, la Diosa del Artificio y la Forja. Intenta seguir el ritmo. Hago cosas chulas para los otros dioses, y a veces para ustedes, simples mortales. Si hacen que valga la pena”.

Caminó alrededor de Gryph, analizándolo como si fuera un preciado semental. Gryph empezaba a sentirse incómodo cuando

Heleracon le dio una palmada en el trasero y se mordió el labio inferior.

"¿Saludas a todos los jugadores de esta manera?" preguntó Gryph.

"Por supuesto que no. ¿Crees que soy una especie de ramera?"

"Ah, ¿bueno...?"

"Es una broma, guapo. Relájate. Para responder a tu pregunta, sí, saludo así a todos los jugadores. Este aspecto de mí está programado para ser un poco más picante que los demás". Hizo un baile mucho más atractivo de lo que debería ser. "Los estudios de mercado demuestran que, a los jugadores, incluso a los femeninos, les gustan las descaradas. Y me gusta mucho el papel".

"Hum", dijo Gryph.

"Eres el primer alto elfo que veo pasar por aquí. Y tengo que decir, *ruaaar*. ¿Cómo te las arreglaste? ¿Eres Amigo de Aluran?"

"No exactamente", comenzó Gryph.

"Sí, realmente no me importa. Sólo estoy estableciendo una conversación. Algo en lo que deberías trabajar. Me gusta conversar. También me gusta no hablar, si me entiendes. Si alguna vez te encuentras cerca de la verdadera Forja de la Fuente, búscame. Soy una chica que trabaja duro y le gusta jugar aún más duro". Los ojos de la diosa se encendieron con una llama interna mientras miraba a Gryph de arriba abajo.

Gryph se le quedo viendo como deslumbrado.

"Vale, eres un poco lento, pero puedo trabajar con eso. De todos modos, supongo que deberíamos empezar. Apuesto a que estás emocionado por conocer a tu banner NPC en carne y hueso".

"Yo diría que ansioso", dijo Gryph.

"Oh, es uno de esos tipos. Lo entiendo. Bueno, buena suerte, cariño, porque una vez que tu nuevo amigo está hecho no hay devolución".

"Genial", murmuró Gryph y se volvió con Heleracon hacia un gran conjunto de puertas doradas.

"Redoble de tambores, por favor", dijo Heleracon una fuerte voz de locutor, y el sonido de profundos bombos emanó de ninguna parte y de todas partes. "Lexicon, banner NPC de Gryph Glúteos Sabrosos, baja".

Gryph miró de reojo a la diosa de fuego, pero un fuerte *ruido* metálico le devolvió la atención a la entrada dorada. Una luz roja las dividió en dos, y las enormes puertas se abrieron.

Iluminado por detrás había una poderosa figura de músculos y fuerza. Las sombras enmascaraban los rasgos de Lex, pero el NPC avanzaba con decisión. El nuevo Lex parecía impresionante. Era un hombre de hombros anchos, vestido con túnicas fluidas y portando un gran martillo de metal. Una larga barba se balanceaba de lado a lado

mientras se acercaba.

Al disminuir el espacio entre ellos, Gryph se dio cuenta de que la distancia no había sido tan grande como parecía al principio. Cuando Lex se acercó, pudo ver cómo disminuía la fanfarronería de su NPC. Lex se acercó con el ceño fruncido y golpeó su martillo contra el suelo de la forja. Su cabeza apenas llegó al pecho de Gryph.

"Tienes que estar bromeando", dijo Lex con un gruñido. "¿Qué diablos es esto?"

Gryph se encogió de hombros y trató de controlar la sonrisa en su rostro.

"Oye, pequeñín", dijo Heleracon. "¿Cómo está la temperatura ahí abajo?"

Lex levantó su martillo, dispuesto a aplastar su bonito cráneo rojo. Gryph intervino y puso una mano en el hombro de Lex. Se agachó para ponerse a la altura de su NPC. Lex se dio cuenta.

"Eh, amigo", dijo Gryph en el tono tranquilizador que uno utiliza con un amigo borracho. "Yo no haría eso. Es una diosa". Lex se relajó, bajando su martillo con un gruñido bajo. "Entonces, te ves... bien. ¿Qué eres, un enano de las colinas?"

"Soy un maldito Ordoniano".

"Espera, ¿no son esos los tipos vikingos. ¿La raza más alta de Korynn?"

"¡Sí!" Lex aulló con rabia.

"Bueno, eso es un promedio", dijo Heleracon. "Puede que estés en el extremo inferior... en cuanto a la altura".

"Más bajo, sólo mido 1,50", enfureció Lex.

"Yo diría que más bien 1,25".

Lex miró fijamente a Heleracon, con la cara tan roja como su pelo.

"Oye, amorcito, no me culpes, yo sólo construyo cosas. No soy responsable de lo que sea esto".

Lex bramó y levantó el martillo sobre su cabeza. Lo balanceó varias veces, destrozando un cajón de carbón, un barril de agua y una mesa cubierta de lingotes de metal. Gryph lanzó una mirada nerviosa a Heleracon, pero ella parecía más divertida que molesta.

"Sin embargo, veo que te gusta el martillo", dijo. "Eso si lo hice para ti". Levantó la mano con la palma hacia arriba y una manzana dorada apareció en un destello de luz. En la otra mano apareció un cuchillo de pelar.

Lex la miró un momento antes de volver su mirada al martillo. "Sí, es bastante bueno".

Gryph se acercó y puso su brazo alrededor del hombro de su NPC. La mirada triste de Lex era difícil de soportar. El banner había sido su compañero constante durante más de un año y, por primera vez, Gryph lo consideraba humano, con sentimientos reales. Se prometió a

sí mismo tratar al pequeño hombre con más respeto.

"¿Quieres ir a emborracharte?" Lex dijo.

Puede que tenga que replantearse eso del respeto, pensó Gryph. "Vamos a echarte un vistazo", dijo Gryph.

Los ojos de Lex se pusieron en blanco mientras dirigía su mirada hacia el interior analizando su *Hoja de Personaje*. "Hmmmm", gruñó Lex en un tono que no sonaba emocionado.

"¿Qué es?"

"Parece que soy una especie de sacerdote. Mi principal afinidad es la magia del pensamiento, y adoro a un tipo llamado Cerrunian, sea quien sea".

"Está muerto", dijo Heleracon como si nada. Cortó un trozo de manzana y lo pasó por sus labios carnosos.

"¿Muerto?" Lex chilló alarmado.

"Sí, muerto".

"¿Qué quieres decir con muerto?" preguntó Gryph.

"Muerto como sin respirar", Heleracon movió el cuello hacia un lado, cerró los ojos y tiró de un lazo imaginario que le hizo sacar la lengua de la boca. "Ya no es de este mundo. No esta vivito y coleando. Se ha ido a conocer a su creador".

"¿Cómo puedo adorar a un dios muerto?"

Heleracon se encogió de hombros. "Me atrapaste, nunca conocí a ninguno".

"Genial. Así que soy un sacerdote enano de un dios muerto".

"Técnicamente, un enano mide 1,20 metros o menos. Y creo que ese término ha caído en desuso", dijo Heleracon, deslizando otra rodaja de manzana en su boca con un *crunch*.

Lex miró y volvió a levantar su martillo.

"No nos detengamos en la semántica", dijo Gryph. "¿Hay alguna forma de arreglarlo?"

"¿Arreglarme?" Lex enfureció. "A mí no me falta nada".

Gryph no iba a entrar en ese debate y miró a Heleracon, repitiendo la pregunta.

"No. Te lo dije, no hay devoluciones ni cambios".

"Bien, amigo", dijo Gryph agachándose para ponerse a la altura de Lex. "Tiene que haber una razón para todo esto".

"Siempre es así", dijo Heleracon. "La Fuente siempre tiene sus razones".

Gryph no supo qué hacer con eso y mantuvo su atención en Lex. "Tú y yo contra los Reinos. ¿Verdad, amigo?" Gryph le tendió la mano y, tras un momento, Lex refunfuñó y la tomó. La enorme mano de Gryph se tragó la de Lex.

"Esto no me ayuda", dijo Lex. "Ni tampoco lo de arrodillarte cuando hablas conmigo".

“Lo siento”, dijo Gryph, poniéndose de nuevo a su altura normal.

“O tal vez sí ayuda”, murmuró Lex.

Gryph suspiró y volvió a prestar atención a la diosa. “¿Dijiste que tenías algunos regalos?”

“Sí, tienes buena memoria, cariño”. Sacudió los hombros y gran parte de la mordacidad desapareció de ella. Se aclaró la garganta y comenzó un discurso que parecía prescrito y lleno de lenguaje al estilo de un acuerdo de condiciones para usuarios.

“Felicidades, jugador”, dijo Heleracon. “Como comprador de la Preorden Beta de Lujo, has sido premiado con un paquete de inicio mejorado. Esto incluye un arma mágica menor, una pieza de equipo mágico menor y un paquete de pociones extra. Estos objetos están influenciados por tu conjunto de habilidades y tendencias de distribución de *puntos de atributos*. Ten en cuenta que los premios de tesoro y botín en el juego también están influenciados por tu conjunto de habilidades y las tendencias de distribución de puntos de *atributos”*.

Antes de que Gryph tuviera tiempo de echar de menos a la verdadera Heleracon, su antigua personalidad regresó. “Porque conseguir un magnífico martillo de guerra de primera cuando eres un tipo de cuchillo y lanza no sería divertido, ¿verdad?”. Le guiñó un ojo a Lex, que frunció el ceño y agarró su martillo con los nudillos blancos.

La visión de Gryph se llenó de mensajes.

Has recibido una Lanza Veloz de El’Edryn. (Lanza)
Clase de artículo: *Base.*
Categoría del artículo: *Activo.*
Daño base: *12 (+2 bonificación de elemento base).*
Poderes activos.
Poder (1): *Golpe rápido. 1% de probabilidad por punto de mana gastado de obtener un segundo ataque que impacta automáticamente.*
Límite de mana: *1%.*
Enfriamiento: *5 minutos.*
El arma preferida de los guerreros altos elfos, la lanza rápida es ligera y está imbuida de poderes que la convierten en un arma capaz de realizar ataques rápidos y mortales.

Se te ha concedido el Cinturón de la Destreza.
Clase de artículo: *Base*
Categoría del artículo: *Pasivo.*
Poderes pasivos.
Poder (1): *+3 a la Destreza.*
Este cinturón de cuero fino se curó con un aceite infundido con savia de Quickvine.

Se te ha concedido un Bolso de Contenidos Ligada al Alma.
Clase de artículo: *Base.*

Categoría del artículo: *Pasivo.*

Poderes pasivos.

Potencia (1): *Reducción de peso. Reduce el peso de los objetos almacenados en un 95%.*

Poder (2): *Campo de estasis. Los objetos permanecerán en su estado actual mientras permanezcan en la mochila.*

Poder (3): *Atado al alma. Este objeto está ligado al alma y no se puede perder ni robar.*

Potencia (4): *Clasificación automática. Este elemento ordenará y categorizará automáticamente todo lo que se ponga en él.*

Este bolso de cuero fino es, de hecho, un portal a una dimensión de bolsillo. Puede contener una gran cantidad de inventario y es útil para transportar botines y tesoros.

Has recibido una Bonificación de Paquete de Pociones de.

Dos pociones de salud menor (50 puntos de salud).

Dos pociones de resistencia menor (50 puntos de resistencia). Dos pociones de mana menor (50 puntos de mana).

Una poción de curar enfermedades.

"Juguetes padres, amigo", dijo Lex.

Echó un vistazo a su mochila para ver que también tenía un rollo de cuerda, cinco raciones estándar, una antorcha, un kit de cerrajería y una bolsa que contenía diez monedas de oro, cuyo valor no entendía cómo calcular en términos del mundo real. Gryph le sonrió, pero tuvo que admitir que el equipo era bastante impresionante.

"Tu propia mochila de supervivencia de Boy Scout", dijo Lex.

"Ahora que ambos tienen su cesta de regalo, es hora de que sigan adelante. El jefe quiere darles una buena despedida".

El mundo que rodeaba a Gryph y Lex se desvaneció y apareció uno nuevo y tenue. Era como si pasaran a una nueva escena de una película en una disolución. Gryph observó a Heleracon alejarse. Debió de sentir su mirada porque volvió a mirar por encima del hombro y le guiñó un ojo. Entonces Heleracon y la Forja de la Fuente desaparecieron, y Gryph volvió a estar en la cima de la montaña que domina el mundo.

"¿Estás listo, jugador?", retumbó una voz familiar e inoportuna.

12

La estruendosa voz hizo que Lex diera un salto de sorpresa y casi se cayera de la cima. Gryph lo agarró por el cuello de la túnica y lo sujetó. El diminuto NPC gruñó su agradecimiento.

"Gracias, amigo. No me gusta estar tan arriba", dijo Lex antes de darse cuenta de que acababa de burlarse de su pequeña estatura. Le dirigió a Gryph una mirada de "no lo digas" y éste reprimió una sonrisa.

"¿Estás listo, jugador? ¿Listo para servirme? ¿Listo para librar a este mundo del mal?"

Gryph y Lex se volvieron para ver al avatar del Alto Dios Aluran una vez más. La experiencia con los otros dioses no había hecho nada para disminuir el poder y la potencia de este hombre convertido en dios. Una parte de Gryph seguía sabiendo que no era más que Alistair Bechard, director general de Sacrosanct Integrative Networks, pero aquí y ahora, sabía que, si lo deseaba, Aluran podía aplastarlo como al más pequeño de los insectos.

"Estoy dispuesto a hacer lo que sea necesario para proteger a los que no pueden protegerse a sí mismos y para librar a los Reinos del mal", dijo Gryph, forzando el desafío en su promesa

Aluran giró la cabeza un centímetro y su mirada se clavó en los ojos de Gryph. ¿Detectó un indicio de sospecha en el rostro del Alto Dios? ¿Era correcta su suposición? ¿Era este hombre un simple avatar y no el verdadero? Después de un momento, Aluran asintió.

"Tu promesa es aceptada y archivada", dijo Aluran antes de dirigir su mirada a Lex. Lex se limitó a sonreír hasta que Gryph le dio un codazo.

"Hum, sí", dijo Lex haciendo un guiño y un pulgar hacia arriba. "Listo para servir. Emocionado por golpear el mal y la basura".

"Su promesa es aceptada y archivada", dijo de nuevo Aluran.

El Alto Dios agitó su mano y apareció una puerta que se abrió. Al otro lado había una agradable aldea. La gente caminaba de un lado a

otro, comprando y vendiendo mercancías en un mercado al aire libre. De la chimenea de una agradable posada salía humo que llevaba a la nariz de Gryph el olor de la comida que se cocinaba. Su estómago gruñó y se dio cuenta de que estaba hambriento.

"Ponte la armadura, equipa tus armas y prepárate para entrar en los Reinos. La aventura y gloria esperan".

Gryph abrió su inventario y examinó su contenido. A la izquierda había una representación suya. Se trataba de un burdo avatar que le permitía ver su aspecto con varias ropas, armaduras y armas equipadas. En un mundo con pocos espejos, ¿era ésta la forma en que la gente de los Reinos se examinaba antes de salir a la calle?

Su avatar llevaba una túnica de hilado grueso, pantalones, brazaletes, guantes y un sombrero. Cada uno de ellos le proporcionaba un mísero punto de clase de armadura (CA), pero suponía que era mejor que nada. Se abrochó el Cinturón de Destreza alrededor de la cintura y se sintió con más energía cuando su *Destreza* subió tres puntos.

Gryph envainó su daga y la enganchó a su cinturón junto al rollo de cuerda. Equipó su Lanza Veloz El'Edryn y su avatar dio unas cuantas vueltas de prueba y una estocada antes de acomodarse. Cada poción se apilaba en un solo lugar según el tipo, sin importar cuántas tuviera. *Buena ventaja,* pensó.

Levantó la mano para cerrar la ventana de su inventario cuando algo en la parte inferior brilló y captó su interés. La mota de energía se enfocó y una indicación llenó su visión.

Divinidad Prime.
Nivel: *0.*
Clase de objeto: *Mota de la Creación*
Categoría del artículo: *Desconocido.*
Daño base: *Desconocido.*
CA base: *Desconocida.*
Poderes activos.
Desconocido.
Poderes pasivos.
Poder (1): *Don de Lenguas: Comprende cualquier idioma que se escuche.*
Más potencia(s): *Desconocido.*
Límite de mana: *Desconocido*
Enfriamiento: *Desconocido.*
Una Divinidad Prime es una mota de la creación.

Has aprendido la Habilidad IDENTIFICAR.
Nivel: *1.*
Rango: *Base.*
Tipo de habilidad: *Pasiva.*

Has demostrado una habilidad para identificar los objetos que encuentras. Ahora puedes identificar objetos mágicos no mágicos y de rango básico y conocerás sus estadísticas y habilidades. Puedes identificar el rango de cualquier objeto mágico, pero no conocerás sus estadísticas y habilidades. Un nuevo rango se abre cada 10 niveles.

"¿Qué demonios?" dijo Gryph conmocionado.

"¿Qué demonios qué?" Dijo Lex, desenterrando algo de su barba.

"¿He encontrado algo raro en mi inventario?"

"¿Cómo de raro?" Lex olfateó el objeto misterioso, su nariz se arrugó con desagrado.

"¿Has oído hablar alguna vez de una *Divinidad Prime*? Dice que es un Artefacto Divino, sea lo que sea eso".

Los ojos de Lex se abrieron de par en par por el pánico y lanzó una mirada a Aluran. El avatar del dios supremo pareció no prestarle atención. Lex le lanzó una extraña sonrisa al dios y luego apartó a Gryph.

"Parece que puedo equiparlo", dijo Gryph, con los ojos todavía vidriosos de examinar su inventario.

"No, no, no", gritó Lex con pánico y se movió para abofetear a Gryph en la cara para forzar su atención.

El mundo se ralentizó cuando Gryph movió la *Divinidad Prime*. Se encajó en una ranura brillante en medio de su frente, el hogar del tercer ojo en algunas mitologías antiguas. Su mente explotó en una supernova de expansión.

Delgados filamentos se expandieron desde la *Divinidad Prime* y se introdujeron en su cuerpo. Atravesaron y sustituyeron los nervios y mejoraron las conexiones neuronales. Gryph gritó.

El tiempo se ralentizó. La mano de Lex estaba a pocos centímetros de la cara de Gryph, pero al ritmo que llevaba tardaría una hora en encontrar su objetivo. Los ojos de Aluran volvieron a vida y se abrieron de par en par para mirar a Gryph.

Pero Gryph estaba en otra parte.

Se convirtió en la Fuente al principio de los tiempos. El pensamiento surgió de la nada en la interminable extensión de éter que era toda la creación. Remolinos y espirales de potencialidad entraron y salieron de la existencia. La Guerra de la Creación había comenzado.

La pequeña mente de Gryph no podía entender la experiencia. Su conciencia se deshizo mientras buscaba consuelo, una zona segura entre las energías primarias que daban origen a la realidad. Una mota de energía, la fracción más pequeña de la Fuente, le llamó la atención y la mente de Gryph cayó en ella.

Gryph se tranquilizó y dejó de gritar. Sus ojos se abrieron cuando la *Divinidad Prime,* una Mota de la Creación misma, completó su

integración. Vio los ojos abiertos de Lex y su mano extendida. También vio la mirada de Aluran sobre él. No la cáscara vacía que había dirigido la creación de su personaje. Este era el verdadero Aluran, el propio Bechard. También era algo más, algo más antiguo que ambos, y el terror llenaba sus ojos.

El tiempo volvió a la normalidad y la mano de Lex le toco su cara. El dolor apenas se registró. Aluran tenía toda la atención de Gryph. El cuerpo de Gryph se llenó de energía y supo lo que debía hacer. Con toda su fuerza, Gryph empujó a su NPC a través de la puerta hacia los Reinos. Cuando Lex atravesó el umbral, gritó.

"¡No!"

Una vez que Gryph estuvo seguro de que Lex lograría atravesar el portal, cargó tras él. Pero Aluran se movió más rápido de lo que podría haber imaginado y bloqueó el portal. El dios supremo levantó su espada y le asestó un golpe que le habría arrancado la cabeza a Gryph si éste no hubiera previsto el movimiento y hubiera rodado lejos del dios enfurecido.

Gryph pasó por delante de Aluran y corrió hacia la puerta. El Alto Dios levantó su espada y apuntó con la punta a la espalda de Gryph. Con una palabra en algún idioma antiguo, un rayo de energía multicromática brotó de la punta. Gryph se zambulló, cayó al suelo con fuerza y se deslizó hacia el portal. Al otro lado, Lex se desparramó de espalda, con sus cortas piernas levantadas. Una escena que habría sido hilarante en otras circunstancias.

El derrape de Gryph lo llevaría también a través del portal, y grito en señal de triunfo. Entonces el rayo de Aluran golpeó la superficie del portal. La superficie palpitó, se transformó y cambió a un desierto inhóspito, luego a un océano profundo y después a un campamento en las montañas. Luego volvió a la aldea con Lex de nuevo en pie, gritando sin sonido. Cuando Lex vio a Gryph intentó volver a saltar a través del portal, pero al tocar el umbral la energía recorrió el cuerpo del ordoniano de baja estatura y lo tiró al suelo.

Otro rayo de energía golpeó el suelo cerca de Gryph, y su cuerpo se agarrotó de dolor. Se sintió como si se hubiera electrocutado y el rayo ni siquiera le hubiera alcanzado. Gryph vio cómo su barra de salud roja se reducía en casi un 30% mientras él se ponía en pie y corría hacia el portal, con los músculos tensos por los espasmos.

Gryph saltó cuando el aire volvió a estar cargado de energía. Atravesó el umbral justo cuando el portal cambió a un lugar oscuro.

13

La mente de Gryph se deformó mientras se deslizaba por una abertura hacia otro universo. Sintió el latido de un corazón que no era el suyo. El verdadero Aluran le había visto. El ser que le atacó no era un comité de bienvenida generado por ordenador, sino un poderoso avatar lleno de intenciones malévolas.

Tenía que ser la *Divinidad*. Lex se había asustado cuando escuchó el nombre. El miedo que apareció en los ojos de su amable e inmaduro NPC había sido francamente aterrador. Aquella mirada, desprovista de cualquier humor o broma, era la visión más desconcertante de la nueva vida de Gryph. Incluso Finn Caldwell, que había visto muchas acciones horribles en su vida, rara vez había experimentado tal terror.

Gryph estaba atrapado. Temía quedarse en ese estado ingrávido y sin cuerpo para siempre. Entonces se golpeó contra el suelo de piedra con la fuerza suficiente para romper las costillas, expulsar el aire y magullar los músculos. Durante unos segundos, Gryph no pudo respirar y todo su mundo era dolor.

Los pulmones de Gryph ardían. Decir que el viento lo había dejado sin aliento era como decir que la decapitación era un inconveniente leve. Creía que no volvería a respirar. Pasaron unos instantes antes de que tomara una breve bocanada de aire llena de dolor, alivio y un horrible hedor.

"Auch", dijo Gryph entre dientes apretados.

La barra de salud de Gryph parpadeó alarmada y descubrió que había perdido otro 50% en la caída.

"¿Qué demonios ha sido eso?", refunfuñó, y el dolor de las costillas rotas le dejó sin aliento. Se movió para coger una poción de salud, pero descubrió que no podía moverse.

Se ha añadido una Desventaja.
Parálisis a corto plazo.
***Enfriamiento:** 2 minutos.*

Gryph se quedó mirando mientras el reloj de la desventaja hacía la cuenta atrás en la esquina de su visión. Intentó girar la cabeza para encontrar a Lex.

"Lex", dijo Gryph con voz estrangulada. "Oye, Lex, por aquí".

No hubo respuesta, y Gryph se preguntó si su NPC estaba muerto, destrozado por el impacto. *Tal vez eso no fuera malo*, pensó Gryph e inmediatamente se sintió culpable. Lex podía ser el banner más irritante de todos los tiempos, pero siempre había sido leal. Quizá su personalidad mejorara ahora que era una persona de carne y hueso y, además, un predicador errante.

Boca abajo en la arena y el barro, Gryph se dio cuenta de que estaba en una cueva. Una cueva oscura, sucia y apestosa.

En la esquina de su visión, el icono de su indicador parpadeó. Sin nada más que hacer hasta que desaparecieran las desventajas, comprobó sus indicaciones.

Bienvenido a los Reinos.

Has llegado a la aldea inicial de ***ERROR****.*

Dispondrás de unas horas para aclimatarte a tu entorno, familiarizarte con tus nuevas habilidades y adquirir cualquier equipo adicional que puedas necesitar antes de unirte a la Gran Búsqueda.

Felicidades jugador. Un sinfín de aventuras te esperan.

"¿Qué demonios?" refunfuñó Gryph ante el mensaje rojo brillante de ERROR. *No estoy donde debería estar"*. Gryph se esforzó por moverse, haciendo que su cuerpo dañado ignorara las desventajas. Nada.

Entonces oyó un rasguño, un arañazo de garras no tan pequeñas que se clavaban en la roca del suelo de la cueva. Venía de detrás de él. Gryph intentó girarse, pero su cuerpo traidor se negó a obedecer sus órdenes. El mínimo cosquilleo en los dedos de su mano derecha, como el doloroso pinchazo que se siente después de dormir sobre un brazo toda la noche, indicaba que la sensación estaba volviendo lentamente.

"Mierda", dijo Gryph en voz alta, y el escarceo cesó. ¿Había asustado al escarificador con su arrebato, o lo estaba examinando, esperando y preguntándose? ¿Era una presa?

Los arañazos se acercaron y Gryph hizo lo único que se le ocurrió: hacer mucho ruido. Gruñidos y aullidos e improperios de ira brotaron de los labios resecos de Gryph, tan resecos que se dio cuenta de lo sediento que estaba.

El dolor ardiente de la recuperación de la sensación subió por su brazo, y el hizo el más torpe de los movimientos hacia el cuchillo que llevaba al cinto. Lo había olvidado hasta que la sensación regresó y el pomo se clavó en su costado.

Algo del tamaño y el peso de un perro de tamaño medio se subió a

su pie calzado y un gruñido bajo retumbó en la cueva. Con pasos tentativos, se arrastró por la espalda de Gryph acercándose cada vez más a su cara. Y, aun así, él no podía moverse.

El ardor adormecedor de la sangre que regresaba desgarró el hombro de Gryph, que apenas pudo agarrar la empuñadura de la espada con sus dedos temblorosos. El siseo del acero saludó a los oídos de Gryph cuando sacó la daga de su funda. Ningún sonido era tan bienvenido.

Un aliento frío le llegó a la cara. El hedor rancio que había notado antes se convirtió en un horrible olor a carroña. Gryph sabía que provenía de lo que ahora acechaba en su espalda. Era un carnívoro, listo para darle un mordisco.

Un largo hocico se enfocó con nitidez. Sobre el hocico había unos ojos brillantes con una tenue luz verde. Gryph estableció contacto visual y la asquerosa criatura abrió la boca para exponer una fila tras otra de dientes afilados como agujas. De la boca de la criatura salió un silbido bajo y maligno.

Gryph se quedó mirando a la criatura. La información se precipitó en su mente. Una nueva indicación apareció sin avisar en la visión de Gryph.

Rata no muerta de Túmulo.
Nivel: *2.*
Salud: *35.*
Resistencia: *:20.*
Mana: *0.*
Espíritu: *0.*
Las ratas de Túmulo son primas más grandes y repugnantes que las ratas normales y, aunque prefieren la carroña, se sabe que muerden a presas fáciles cuando se les presenta la oportunidad. Estas ratas del Túmulo se reaniman después de la muerte. Cobardes y fáciles de asustar, el verdadero peligro de las ratas de Túmulo proviene de la enfermedad Pudrición de Túmulo que llena sus asquerosas bocas.
Fuerzas: *Desconocidas.*
Inmunidades: *Desconocidas.*
Debilidad: *Desconocida.*

Has aprendido la Habilidad ANALIZAR.
Nivel: *1.*
Rango: *Base.*
Tipo de habilidad: *Pasiva.*
Has demostrado una habilidad para identificar a las criaturas que encuentras. Ahora puedes identificar a las criaturas básicas (niveles 1 - 5). Ahora puedes acceder al árbol de habilidades que te permitirá conocer sus puntos de fuerzas y debilidades. Cada nivel desbloqueará la habilidad de identificar criaturas de 5 niveles adicionales.

La rata de Túmulo se subió al hombro de Gryph y le olió la cara. Gryph sabía que el reloj de desventaja duraría más que el miedo de esta bestia apestosa. Le daría un mordisco. Le daría Pudrición de Túmulo, lo que sonaba horrible. Así que hizo lo único que podía hacer.

"¡Raarrrgghhh!" Gryph bramó a todo pulmón, desgarrando su reseca garganta.

La rata dio un salto hacia atrás, asustada, antes de sisear de rabia, y quizás de vergüenza. La criatura tardó unos segundos en recuperar el valor y volver a subirse al hombro de Gryph, dispuesta a darle un mordisco.

Desventajas Eliminadas.

Gryph empujó la daga hacia arriba con todas sus fuerzas y empaló a la rata por la boca. La punta brotó de la parte posterior de la cabeza de la apestosa criatura, destruyendo su pequeño cerebro antes de que le llegaran las señales de dolor. La criatura murió en un espasmo de sangre y vísceras.

Has marcado un Golpe Crítico.
Daño normal X5.

Has recibido puntos de experiencia.
Has ganado 175 puntos de experiencia (XP) por matar Rata no muerta de Túmulo.

"Bueno, eso no fue divertido", dijo Gryph poniéndose de pie. Estaba en una pequeña cueva. Miró a su alrededor, pero no vio ninguna salida. "¿Cómo has entrado aquí?", le dijo a la rata muerta, dándole un empujón con el dedo del pie.

"¿Lex? ¿Estás por aquí, amigo?"

Como era de esperar, no obtuvo respuesta. La habitación estaba débilmente iluminada por un hongo luminiscente adherido a las paredes y alimentado por un lento goteo de agua que salía de una pequeña grieta cerca del techo. ¿Fue así como entró la rata? La visión del agua le recordó la sed que tenía. Se preparo y lamio el chorro, medio esperando contagiarse de alguna horrible enfermedad. Tardó casi diez minutos, pero pronto bebió hasta saciarse.

Gryph sacó su mapa interno, con la esperanza de descubrir dónde estaba. El mundo era una masa negra de la nada, aparte de la pequeña cueva que ocupaba. La etiqueta del mapa decía El Túmulo: Nivel tres.

"Bueno, eso no ayuda", refunfuñó Gryph, haciendo una mueca de dolor por las costillas rotas. Se incorporó en una posición sentada y obligó a que el miedo y la claustrofobia desaparecieran de su mente. No había desaparecido, sólo se había sumergido. Hasta ahora, su

experiencia con los Reinos no había sido agradable.

Sin embargo, la gente entra en este lugar por elección.

Gryph sabía que no estaba donde debía estar. Aluran debe haber alterado el sistema de alguna manera. Estaba solo, sólo Dios sabía dónde y no estaba más cerca de salvar a Brynn. Tal vez debería desconectarse y reiniciar. Los Reinos pueden ser reales, pero el juego utilizado para llevar a los jugadores a los Reinos seguía siendo, en el fondo, un programa informático. ¿Y qué hacías cuando tu ordenador se estropeaba? Lo reiniciabas.

Gryph volvió a abrir su interfaz y pulsó el botón **LOG OFF**. Sintió que se deprimía y se preparó para volver al mundo real. No ocurrió nada. Ni siquiera otro mensaje de **ERROR**. Volvió a pulsarlo. Nada.

Gryph, que no es de los que se ponen a chillar, evaluó su situación. Su salud seguía siendo baja y sentía mucho dolor. Sacó una poción de salud de su inventario. Examinó el frasco de líquido rojo arremolinado durante unos instantes antes de encogerse de hombros y tragárselo de un trago.

Al instante, el calor fluyó por su cuerpo y sus dolores se calmaron. Primero desaparecieron los pequeños rasguños y moretones. Los golpes en la cabeza, que sospechaba que eran una conmoción cerebral, disminuyeron y se aliviaron. Sintió que las costillas volvían a su sitio y que los huesos se unían de nuevo.

“ Santo cielo”, dijo Gryph, con el ánimo por las nubes. *El ejército estadounidense mataría por esta tecnología.*

Gryph se puso de pie y dio unos cuantos saltos para recuperar la sensibilidad en sus brazos y piernas. Después de estirarse, vio un pequeño cofre de madera escondido en un rincón. No había estado allí hace unos momentos, Gryph estaba seguro. ¿De dónde había salido?

Gryph se acercó al cofre con precaución. No podía haber aparecido por arte de magia, ¿verdad? ¿Es que la conmoción era peor de lo que pensaba? Tal vez estaba alucinando. Se había golpeado bastante la cabeza al caer.

Con ese pensamiento, Gryph levantó la vista hacia el techo de la caverna, a apenas una docena de pies por encima de él, donde las estalactitas se clavaban como colmillos. Se sentía como si estuviera dentro de las fauces de una enorme bestia de piedra. Esperaba ver un agujero en el techo. Algo por lo que hubiera caído. Algo que explicara todo esto. Pero el techo era sólido.

“Nada de esto tiene sentido”.

Gryph se acercó al pequeño cofre. Estaba hecho de simples tablones de madera unidos por bandas de hierro deslustradas. Un pestillo oxidado tenía un orificio para la llave, pero el propio pestillo estaba doblado, lo que sugería que la cerradura hacía tiempo que había dejado de funcionar.

La mano de Gryph vaciló sobre la tapa. Un tenue resplandor rojo brilló alrededor del ojo de la cerradura. Su mano se detuvo y centró su atención en el brillo. Se intensificó y supo que estaba ante una trampa.

Trampa detectada.
Utiliza la habilidad Desarmar para evitar el dolor y la muerte.

"Bueno, eso es útil", refunfuñó Gryph.

Cogió su kit de cerrajería. Al abrir la pequeña caja, vio varias herramientas diseñadas para un trabajo minucioso. Su mente recordó su paso por el ejército, donde aprendió a desarmar una mina Claymore, y dio las gracias al ejército estadounidense. Sospechó que no sería la última vez que agradecería que los Reinos importaran habilidades del mundo real.

Gryph inhaló, calmando su mano y su mente, y deslizó la fina ganzúa en la cerradura. Tras tantear con cuidado, sintió un *clic* y el brillo rojo desapareció. Volvió a colocar las herramientas y abrió el cofre con facilidad. En su interior había una pequeña bolsa de monedas, un pequeño escudo, una daga en una vaina, una bandolera con seis cuchillos para lanzar y un pequeño anillo de plata con una hilera de zafiros.

Encontraste -
3 monedas de oro.
12 monedas de plata.
22 monedas de bronce.

Encontraste un Buckler de Madera con Bandas.
(Bloque)
Clase de objeto: *No mágico.*
Base AC: *6.*
Este pequeño escudo se sujeta al antebrazo y es un gran complemento para los bastones y las lanzas.

Encontraste una Daga de Acero Fino.
(Hoja corta)
Clase de objeto: *No mágico.*
Daño base: *6.*
Esta daga finamente afilada está más afilada que una daga de acero normal.

Encontraste Cuchillos Para Lanzar Sangrado Menor.
(Arma arrojadiza)
Clase de objeto: *No mágico.*
Daño base: *4 (25% de probabilidad de causar daño por hemorragia. 5 puntos/seg durante 5 segundos).*

Estos cuchillos para lanzar tienen bordes dentados que pueden causar daños adicionales por hemorragia.

Encontraste el Anillo Escudo de Aire Menor.

Clase de artículo: *Base.*

Categoría del artículo: *Activo.*

Poderes activos

Poder (1): *Crea una esfera de aire solidificado que protege al usuario del daño. El escudo de aire puede absorber 5 puntos de daño por cada punto de mana gastado. Durará 5 segundos por cada punto de mana gastado. El escudo de aire se derrumbará cuando se alcance el límite de daño o el tiempo expire.*

Poder (2): *Cada nivel de dominio de la magia del aire reduce el enfriamiento en 5 segundos.*

Poder (3): *Cada rango de dominio de la magia del aire aumenta el uso diario total en 1.*

Límite de mana: *10%.*

Enfriamiento: *5 minutos.*

Usos máximos: *3x al día.*

Tu habilidad Identidad ha sido elevada debido a la presencia de una Divinidad Prime.

Ahora es un Don y tiene un nivel efectivo de 100. Ahora puedes identificar todos los objetos mágicos y no mágicos y conocerás sus poderes y capacidades.

NOTA: *Esta Habilidad no Identificará todos los poderes y propiedades de una Divinidad Prime. Estos poderes y propiedades tendrán que ser descubiertos con el tiempo.*

"No es un mal botín", dijo Gryph mientras se ponía la bandolera y se colocaba el anillo en el dedo. Una parte de él se preguntaba por qué había recibido semejante recompensa por matar a un enemigo tan simple. *¿Tal vez por la parálisis*? Se dio cuenta de que su excitación era bastante tonta. ¿De qué le serviría todo esto si estaba atrapado en esta maldita caverna?

El pánico y la desesperación se apoderaron de él cuando apareció otro tenue resplandor en el interior del cofre. Un pequeño cuadrado azul brillaba en la esquina superior izquierda, donde se unían las paredes del cofre.

Metió la mano y presionó el brillo azul. Oyó un pequeño *chasquido* y, a continuación, el estruendo de una roca rozando otra. Detrás de él, la pared de la cueva se elevaba hacia el techo, revelando un oscuro pasillo.

14

En las profundidades de las partes más oscuras del Túmulo, sobre un antiguo altar se encontraba un cráneo tan antiguo como el mundo. Las cuencas de sus ojos eran pozos de oscuridad primitiva. A lo largo de la pared, los braseros brillaban con fuego esmeralda.

Había suficiente luz para que la rata del túmulo pudiera ver mientras olfateaba en busca de bichos y larvas entre los antiguos desechos que cubrían el suelo. Un zumbido bajo, más bajo que el oído humano, se elevó y la rata se estremeció. Los braseros de las paredes estallaron en llamas verdes y la rata chilló aterrorizada cuando el zumbido se convirtió en un crujido de huesos.

Unas pinceladas de luz verde oscura se volvieron en vida en las cuencas oculares vacías de la calavera y el Rey del Túmulo despertó de su letargo. Sus reservas de energía seguían siendo escasas. Era demasiado pronto. Su mente buscó la fuente de su reanimación.

Algo es diferente. Si alguien más hubiera estado allí para escuchar su voz telepática, se habría apoderado de ellos un miedo distinto al conocido desde los días primitivos del mundo. Pocos podían oír la voz, pero toda la vida en el Túmulo podía sentir que había llegado un cambio.

La calavera flotó fuera del altar y la oscuridad se extendió desde ella, formando un cuerpo etéreo hecho de humo sólido. El Rey del Túmulo había regresado al mundo de los vivos.

Un hilo de energía brotó de las fauces abiertas del cráneo y envolvió a la rata del túmulo. La rata sufrió un espasmo y abrió la boca para gritar de horror, pero no emitió ningún sonido. En su lugar, pulsos de luz subieron por el hilo desde el cuerpo de la rata hasta la boca del Rey del Túmulo.

El cadáver de la rata del túmulo, drenado y disecado, se desplomó.

Bestia de mal gusto, dijo el Rey del Túmulo mientras se sentaba en un trono detrás del altar. *¿Por qué he despertado*? Los ojos brillantes del Rey del Túmulo se apagaron mientras el antiguo demonio se

concentraba y miraba hacia adentro.

El Rey del Túmulo extendió su percepción hacia el exterior a través de los pasillos y las salas del Túmulo. La forma arremolinada de la oscuridad no era su verdadero cuerpo, ni el propio Túmulo, pero influyó en ambos. Su verdadero cuerpo, asesinado por su aprendiz, hacía tiempo que se había convertido en polvo. Ahora era un alma atrapada en esta media vida de odio y necesidad de venganza.

El Túmulo era un enorme complejo subterráneo. Hace milenios, había sido una torre reluciente en la superficie. Allí había llevado a cabo una búsqueda de la verdad que otros consideraban maligna, ya que temían el poder desenfrenado de la magia del alma. El Rey del Túmulo prosperaba con el miedo de los demás.

Vio el Túmulo. Los pasillos y las habitaciones, las trampas y los falsos caminos. A medida que su conciencia se desplazaba por este cuerpo sustituto, su mente percibía brillantes charcos de energía.

La vida, dijo con avidez. Los hilos de su mente fluyeron sobre las motas de luz con deseo.

La vida engendró almas, y él se alimentaba de almas. Hubo un tiempo en el que no durmió. Un tiempo en el que su túmulo estaba lleno de vida. Un tiempo en el que los aventureros llegaban al Túmulo en busca de riqueza y poder. Entonces nunca había tenido hambre. Pero estos últimos siglos fueron una hambruna. Algo había cambiado en el mundo sobre el Túmulo. Una ciudad antaño poderosa destruida. La vida en el Túmulo reducida. Su stock de almas se redujo. Ahora tenía hambre.

Para preservar su existencia, pasaba la mayor parte de su existencia en sueño. Cada vez que se despertaba, sus reservas se agotaban aún más. Sin embargo, esta vez, algo era diferente. Expandió su conciencia, sabiendo que incluso este pequeño esfuerzo de sus poderes le costaba mucho.

Había focos de vida de diversos matices e intensidades. Las criaturas asquerosas eran comunes, llenas de almas rancias y amargas. Sus secuaces, criaturas antaño muertas a las que se les había dado una falsa vida para que actuaran como extensiones de su voluntad, aún dormitaban.

Había muy poca vida. Se había atiborrado antes de su último sueño, preparándose para un largo sueño. Había consumido muchas almas sensibles ese día. Con el tiempo, el Túmulo capturaría más almas, y él se alimentaría de nuevo. Pero su Túmulo no había tenido tiempo suficiente para reabastecerse. El número de almas en su Túmulo era insuficiente. El pánico surgió en la mente del Rey de los Túmulos.

No hay suficiente.

Entonces lo sintió, hacia el borde de su ser en una parte de sí

mismo abandonada hace tiempo. Una luz más fuerte que cualquier otra desde los días antiguos. Había algo familiar en esta luz. Estaba más allá de la sensibilidad. Su mente tocó los bordes de esta, un nexo de potencialidad, diferente a todo lo que había sentido desde...

En un instante, su traición volvió a su memoria. El poder oculto que se ejerció contra él aquel día no se parecía a nada experimentado antes o después, y supo qué había quedado atrapado en su red.

Una Divinidad, pensó el Rey del Túmulo con temor y reverencia a la vez, apartando sus hilos de la luz como si estuvieran quemados. *¿Ha vuelto el Traidor*? El miedo rasgó las garras de su mente, y sintió una necesidad desesperada de volver a su sueño.

Pero el Rey del Túmulo no era un cobarde y su hambre era grande. Extendió la mano de nuevo y probó los bordes de la luz. Era potente, pura y primitiva.

"Y diferente", dijo en voz alta el Rey del Túmulo. Una confianza y un deseo renovado fluyeron por su cuerpo etéreo. Vertió más de su energía almacenada en los hilos y extendió la mano para tocar la luz. Los hilos se derritieron en la gloria de la luz, pero el Rey del Túmulo estaba ahora seguro de que no había regresado el Traidor.

Necesitaba saber más. Contempló el cadáver de la rata muerta y una idea se formó en la mente del retornado. Extendió su voluntad dentro del Túmulo y encontró otra rata de túmulo cercana a la *Divinidad*. Empujó una pequeña cantidad de poder en la rata y poseyó su pequeña mente.

La rata encontró la luz de la *Divinidad* encerrada en una cueva sin entrada ni salida. *¿Cómo llegó allí*? se preguntó el Rey del Túmulo. Gastó demasiada energía en abrir una pequeña grieta en el lateral de esta sala misteriosa y su explorador entró.

Era un El'Edryn. "Un alto elfo", dijo desconcertado el Rey del Túmulo. Esa raza había abandonado Korynn hace milenios. Su explorador miró al elfo. Estaba boca abajo y dañado. El Rey del Túmulo extendió su habilidad *Analizar* a través de su sustituto y leyó al recién llegado.

El elfo sufría de varios huesos rotos y una desventaja de parálisis como si hubiera caído de una gran altura. Eso no tenía sentido. El techo de la cueva estaba a sólo unos 30 metros por encima de la forma del hombre.

El elfo también era un mísero Nivel Uno y tenía cero experiencia. ¿Cómo había llegado hasta allí? ¿Por qué estaba aquí? El Rey del Túmulo ordenó a su explorador que avanzara. Necesitaba un examen más detallado. El hombre era consciente de su explorador, pero era incapaz de moverse, a pesar del movimiento de su dedo cerca de la daga en su cinturón. Había tiempo.

El Rey del Túmulo vertió más de su menguante poder en la rata y

ahí estaba, la *Divinidad*. El resplandor de energía que desprendía fluyó a través de los ojos de la rata. *La Divinidad* era indetectable para aquellos que ignoraban su presencia o su propósito. Sin embargo, el Rey del Túmulo había sentido antes su toque.

El Rey del Túmulo se imaginó lleno del poder divino de la *Divinidad*. Nunca más tendría hambre. El vasto potencial contenido en esta mota de la creación surgió en su mente envenenada.

Un vasto ejército de muertos se levantó y marchó frente a él, las energías repugnantes que emanaban de ellos dibujaban nubes en el cielo. A lomos de un dragón esquelético, el Rey del Túmulo atravesó la tierra.

Un ejército de muertos se levantó en la ciudad en ruinas del sur. Antiguos cadáveres que yacían en el lugar donde habían caído en batalla siglos atrás se pusieron en pie a trompicones, con las armas en alto en adoración a su nuevo dios. Marcharon por las aldeas que aún salpicaban las colinas y los valles que rodeaban la ciudad muerta, saqueando y aumentando su número.

Luego dirigió sus fuerzas hacia el reino montañoso de los enanos y lo saqueó en busca de armas, riquezas y guerreros. Con cada conquista su ejército crecía, pues los muertos sólo le servían a él.

Su ejército asoló todas las tierras de Korynn. Luego, dirigirá las miradas muertas de su millón de soldados contra la propia Ciudad Brillante y hará caer al Traidor.

El Rey del Túmulo se apartó de su predicción y miró al hombre. Era débil. La *Divinidad* sería fácil de tomar. Un plan se formó en la mente del Rey del Túmulo. Atraería a este aventurero hacia el Túmulo, lo mataría y lo absorbería en cuerpo y alma. La *Divinidad* sería suya.

Renacería y se reharía y tendría su venganza.

El elfo apuñaló con su daga, matando a la rata. El explorador del Rey del Túmulo murió, y la vista del hombre se apagó. No importa, la codicia de los mortales era su gran debilidad.

El Rey del Túmulo dejó fluir una punzada de mana y aparecieron regalos. Un pequeño cofre que contenía herramientas para sobrevivir a su Túmulo. Era una invitación irresistible que conduciría inexorablemente al elfo a las profundidades del Túmulo.

Agotado, el Rey del Túmulo retiró la mayoría de sus hilos. Dejó que uno se deslizara por los pasillos del Túmulo, buscando. Necesitaba poder para desafiar al hombre con la *Divinidad*.

Era el momento de alimentarse.

15

La puerta parecía demasiado conveniente. Al igual que el largo pasillo que había tras ella. Gryph se colocó el pequeño broquel en el brazo izquierdo, levantó su lanza y entró en el pasillo. Temeroso de lo que había más allá, se puso en *Sigilo*.

El pasillo era largo y le dio a Gryph tiempo para pensar en la absurda situación en la que se encontraba y en la larga lista de cosas que habían salido mal.

¿Qué le había hecho Aluran? ¿Qué era el Túmulo?

Aluran había actuado con normalidad, por lo que Gryph pudo comprobar. Era el mismo avatar de inicio del juego que recibía a todos los nuevos jugadores. No había nada extraño. Claro, mostraba lo egocéntrico que era Aluran, pero la arrogancia nunca era una amenaza real.

Entonces todo su comportamiento había cambiado. Tenía que ser la *Divinidad*, sea lo que sea esa cosa. La forma en que había asustado a Lex sugería que era poderosa. Aluran sólo se había *fijado en* Gryph cuando había equipado el extraño artefacto. Gryph había visto una mirada de miedo en los ojos repentinamente conscientes del dios.

La *Divinidad*. Abrió su inventario. El icono del misterioso artefacto estaba borroso esta vez. Cuando lo había equipado, el icono había sido brillante y luminoso. Gryph intentó desequiparlo, pero descubrió que no podía.

Probó algunos de los otros iconos. Sus botas hechas jirones, su camisa gastada y sus pantalones raídos brillaron y se desprendieron de su avatar. Con un sobresalto, descubrió que también estaba desnudo. Volvió a equipar su avatar.

Volvió a mirar el icono de la *Divinidad* y se concentró. Aparte de la habilidad *Don de Lenguas*, la descripción no era en absoluto útil. Sin embargo, el nombre de *Artefacto Divino* y el hecho de que fuera el único objeto mágico que poseía con un *rango* sugerían que su poder podía evolucionar.

Eso es lo que atrajo la ira de Aluran. Soy una amenaza para él.

De alguna manera, se había unido a él. Sea lo que sea, su posesión había hecho enojar a un dios. Eso significaba que sería una herramienta poderosa en su búsqueda para salvar a Brynn. Desbloquear sus habilidades tenía que ser una prioridad.

Sin Lex para guiarlo, tendría que descubrir todo por su cuenta. Se sorprendió de lo mucho que extrañaba a su irritante banner convertido en sacerdote malhablado. Estaba seguro de que tarde o temprano le habría dado un puñetazo en la boca a Lex, pero ahora, solo en las entrañas de este miserable calabozo, echaba de menos la compañía.

Según Mo, o debería llamarla Eris, debía aparecer en una ciudad agradable con amplios lugares para grindear. La jerga era todavía nueva para él, pero entendía lo suficiente como para saber que, a pesar de su impresionante lista de habilidades importadas, seguía siendo inexperto y débil.

Gryph levantó su lanza, estiró los músculos y avanzó por el pasaje. Mantuvo el paso firme, agradeciendo que el El'Edryn tuviera una visión nocturna de hasta 37 metros. Un resplandor apagado apareció a lo lejos, en la penumbra. Gryph tardó un momento en darse cuenta de que estaba mucho más lejos de lo que cualquier ojo humano podría registrar. Siguió adelante y el corredor terminó en una gran caverna.

La caverna tenía el tamaño de un gimnasio de instituto. La zona estaba llena de enormes hongos que brillaban con una luz plateada apagada. Aunque eran más altos que él, Gryph pudo ver más allá de ellos y divisar otra entrada en el lado opuesto de la caverna. El pasillo que continuaba parecía dirigirse hacia abajo.

El hedor en esta cámara era más que horrible. Era el olor de la carroña y la descomposición. Huesos de todas las formas y tamaños cubrían el suelo de la caverna. Era una zona de alimentación para una criatura a la que no le importaba demasiado la limpieza o la higiene.

Gryph escudriñó la cueva durante unos instantes antes de asegurarse de que estaba solo, y luego avanzó. Tuvo cuidado de no pisar ninguno de los innumerables trozos de huesos o fragmentos de metal oxidado que yacían esparcidos entre los tallos del hongo. Al cabo de unos minutos, había dado una vuelta a la habitación confirmando que estaba solo. Incluso había clavado un puñal en la base de una seta para asegurarse de que la cosa no cobraría vida y le dio un mordisco. La seta goteaba una savia plateada, pero por lo demás no mostraba ningún efecto negativo.

Gryph se dirigió a la otra salida y confirmó que el túnel bajaba más hacia el interior del Túmulo, pero giraba en una esquina cerrada después de unas decenas de metros, por lo que no podía ver mucho más. Gryph recordó la conversación de Lex diciéndole que no dejara

ninguna piedra sin remover.

Volvió a prestar atención a la habitación y revisó los restos en busca de un tesoro.

El trabajo en sí era repugnante y sacrílego. A Gryph no le gustaba saquear a los muertos, pero también era práctico. Lo que sea que los haya convertido en polvo y hueso debe ser un enemigo mortal. Gryph comenzó su búsqueda, encontrando una variedad de artículos útiles.

Encontraste -
24 monedas de oro.
38 monedas de plata.
56 monedas de bronce.
3 Joyas Sin Magia.

Encontraste un Kit Básico de Alquimista.
Clase de objeto: *No mágico.*
Categoría del artículo: *NA.*
Con este kit puedes recoger ingredientes alquímicos y de artesanía y hacer pociones de Rango Básico.

Encontraste una Piedra Encantada que Amina Cuerda.
(Air Magic)
Esta piedra encantada te permitirá aprender un hechizo.

Encontraste Justillo de Cuero Acolchada.
(Armadura ligera)
Clase de objeto: *No mágico.*
Categoría del artículo: *NA.*
Bonificación de CA: *+8.*
Un justillo de cuero acolchado estándar proporciona una protección decente contra los ataques.

Ha encontrado Pantalones de Cuero Acolchados.
(Armadura ligera)
Clase de objeto: *No mágico.*
Categoría del artículo: *NA.*
Bonificación de CA: *+4.*
Un par de pantalones de cuero acolchados estándar proporciona una protección decente contra los ataques.

Encontraste Botas de Cuero tipo Escamas.
(Armadura ligera)
Clase de objeto: *No mágico.*
Categoría del artículo: *NA.*
Bonificación de CA: *+5.*
Un buen par de botas de cuero tipo escamas proporcionan una protección superior

contra los ataques.

Encontraste Braceres de Cuero Forrados.
(Armadura ligera)
Clase de objeto: *No mágico.*
Categoría del artículo: *NA.*
Bonificación de CA: *+5.*
Un par de braceres de cuero estándar mejorados con pequeñas placas de hierro proporciona una protección superior a la media contra los ataques.

A Gryph le interesaba sobre todo la *piedra encantada*. Incluso un novato como él comprendía que en los Reinos la magia era el verdadero poder. Sostuvo la joya en su mano. Era una gema azul, quizás un zafiro. Gryph miró fijamente, atraído por un brillo arremolinado de luz blanca en lo más profundo de la matriz de cristal de la gema.

Se concentró en la luz y su visión se nubló, y sintió el comienzo de un dolor de cabeza. Entonces sintió una ráfaga de aire que le subía por el brazo hasta el pecho y luego hasta la cabeza. Su cerebro palpitó con la repentina afluencia de conocimiento y cayó de rodillas sorprendido.

Has aprendido el hechizo "ANIMA CUERDA".
Esfera: *Magia del aire*
Rango: *Base.*
Permite al lanzador animar una cuerda (o cadenas, lianas o cualquier cosa que pueda considerarse una cuerda). La cuerda obedecerá órdenes básicas y podrá atar, enredar, tropezar o apretar a los oponentes. La CA y los PV de la cuerda se derivan de la calidad de esta. Cada rango dominado añade una cuerda al límite total de control.
Coste de mana: *50.*
Daño (Apretón): *5 puntos por segundo.*
Duración: *1 minuto + 5 segundos por nivel de dominio de la magia del aire.*
Enfriamiento: *5 minutos.*

Has aprendido la habilidad MAGIA AÉREA.
Nivel: *1.*
Rango: *Base.*
Tipo de habilidad: *Activo.*
Ahora puedes ejercer el poder de la magia del aire. La magia del aire permite al usuario manipular el viento, el aire que nos rodea y otros gases. La magia del aire se utiliza con fines ofensivos y defensivos, pero también puede invocar o crear criaturas hechas de aire y es útil para animar una variedad de objetos inanimados. Los hechizos que hacen uso de la electricidad son competencia de la magia del aire.

A pesar del dolor de cabeza con el que la avalancha de información le castigaba, Gryph estaba extasiado. Acababa de aprender su primer

hechizo mágico y la habilidad que lo acompañaba. Aunque *Anima Cuerda* sonaba bastante tonto, no podía esperar a lanzarla.

Resultó que tendría su oportunidad antes de lo que pensaba. Gryph se esforzó por colocarse el ***Justillo de Cuero Acolchada*** *por encima de* la cabeza cuando oyó el fuerte golpe de unos pasos procedentes del túnel inexplorado.

16

Incluso encorvada, la bestia medía casi dos metros y tenía la musculatura de un gorila que hubiera reprobado un examen de esteroides. Tenía una gran boca, que tuvo la amabilidad de mostrar a Gryph mientras mordía lo que parecía ser el brazo de un niño. El *crujido* casual de hueso le contaba a Gryph una historia que desearía no haber escuchado nunca.

La gran bestia pasó a su lado, sin que sus pequeños ojos brillantes miraran hacia él. Seguramente era casi ciego, lo que tenía sentido tan lejos bajo tierra. Sus fosas nasales abiertas sugerían que su sentido del olfato era el inverso al de la vista.

Al cabo de unos instantes, el horrible crujido cesó y Gryph dio gracias por los pequeños milagros. Al terminar la cacofonía de su comida, la bestia se detuvo como si percibiera al intruso en su salón. La enorme cabeza giró a la izquierda y a la derecha, con las fosas nasales abiertas. Gryph esperaba que el espantoso olor de la habitación dominara cualquier hedor que existiera.

Unos tensos latidos después, la bestia levantó el cuerpo con su mano derecha. No era un niño, sino un hombre diminuto con un llamativo pelo verde y un atuendo que presentaba casi todos los colores brillantes del arco iris, incluida la mancha carmesí de la sangre.

La bestia se echó hacia atrás sobre sus ancas y con un fibroso desgarro de músculo y piel que se desgarró la bestia se metió otro brazo en la boca.

Entonces las cosas empeoraron.

En ese momento, la nariz de Gryph decidió que jugar al escondite era un aburrimiento. Un enorme estornudo estalló seguido de un chorro de lágrimas. El sonido rasgó la cueva. Gryph corrió.

Se tambaleó, resbaló y rebotó contra otro tallo de hongo mientras corría a ciegas por la caverna. Detrás de él, la bestia bramó y salió corriendo tras él. Llevando la mano a la bandolera que llevaba en el

pecho, Gryph sacó uno de los cuchillos para lanzar y lo lanzó salvajemente detrás de él. El cuchillo rebotó en la bestia, incapaz de atravesar su gruesa piel.

Gryph sintió el golpe de la bestia y se agachó y rodó cuando el enorme cuerpo pasó junto a él. Se puso en pie y lanzó su lanza hacia la bestia. La punta alcanzó a la criatura en lo alto del muslo y se hundió varios centímetros.

Con un aullido que atravesó los oídos de Gryph, la criatura tropezó y cayó sobre una rodilla. Un puño carnoso le devolvió la lanza ofensiva antes de que Gryph pudiera recuperarla, rompiendo el asta unos centímetros por debajo de la punta de la lanza.

La bestia giró y lanzó un puñetazo. Gryph se agachó, perdió el equilibrio y cayó de espaldas, retrocediendo tan rápido como sus piernas y brazos frenéticos le permitieron avanzar, con el mango roto de su lanza agarrado casi inútilmente en la mano.

El monstruo tiró de la punta de lanza rota de su pierna y la lanzó contra Gryph. Se hundió en la dura tierra del suelo de la caverna, a unos centímetros de su entrepierna. La punta de lanza vibró y zumbó por el impacto antes de quedarse en silencio. Gryph miró a la bestia y vio que el corte en la pierna se cerraba y tejía ante sus ojos.

"¿Qué demonios?"

La bestia se puso a cuatro patas y cargó. Preso del pánico, Gryph retrocedió hasta chocar con el tallo de otra seta. No había otro lugar donde ir. La bestia se acercó, y Gryph sostuvo el asta de la lanza rota frente a él, una patética defensa contra la embestida de un toro del tamaño de una locomotora. La bestia debió percibir que era una presa fácil, ya que agachó la cabeza y aumentó la velocidad. Gryph se fijó en los dos cuernos curvados de la cabeza de la bestia.

Perfecto, pensó Gryph y apoyó la lanza rota contra la base del hongo. La sostuvo en ángulo, sujetándola con toda su fuerza. Fue un movimiento desesperado con resultados sorprendentemente concretos.

La bestia, llena de estupidez y rabia, cargó hacia adelante, sin prestar atención a la patética arma. Bajó la cabeza, preparándose para golpear a Gryph hasta hacerlo papilla. El dolor estalló en la cabeza de la bestia. El último y desesperado ataque de Gryph, apoyado en la base de un tallo de hongo, envió el astil roto a lo más profundo de la fosa nasal izquierda de la bestia, donde se enterró en la suave carne de su cerebro. La bestia no cayó, no murió.

"No puede ser", dijo Gryph con incredulidad.

La bestia se levantó sobre sus patas traseras y bramó. Se tambaleó, agitándose de un lado a otro, esforzándose por encontrar la fuente del insoportable dolor.

"*Eso tiene que ser*", pensó Gryph.

La bestia volvió a aullar, con los brazos moviéndose de un lado a

otro mientras buscaba el asta de la lanza. Sus ojos se abrían y cerraban mientras perdía el control de algunas partes de su cuerpo.

"¡Muere, muere, muere!" Gryph gritó a todo pulmón. El sonido fue ahogado por la rabia del monstruo. Sin desperdiciar la oportunidad, Gryph se puso de pie y sus manos encontraron los cuchillos para lanzar en su pecho. Apuntó con cuidado y lanzó una, dos, tres, cuatro de las pequeñas hojas encantadas.

Dos rebotaron en la gruesa piel de la cara del monstruo, pero otros dos encontraron su lugar. Los diminutos globos oculares se rompieron y una mezcla viscosa de líquido ocular y sangre verde fluyó por la cara de la bestia.

La bestia lanzó otro aullido. Una de sus enormes manos encontró el asta de la lanza y la arrancó, sacando una fuente de sangre, mocos y lo que pudo ser materia cerebral. La bestia la arrojó a un lado y volvió a rugir.

Gryph se movió rápida y silenciosamente, intentando llegar a la salida que conducía al interior del Túmulo. No tenía ni idea de lo que le esperaba abajo, pero era imposible que fuera peor que su situación actual.

Pero el sentido del olfato de la bestia, incluso con una fosa nasal estropeada, era increíble. Lo miró directamente, con fragmentos de metal que brillaban en la penumbra. Gryph se puso tan rígido como una estatua y contuvo la respiración. Tras varios latidos estruendosos, la bestia se apartó, ladeando la cabeza.

Gryph sudaba y sabía que el hedor que desprendía tenía que ser un blanco fácil para el olfato de la bestia. Un pensamiento lo golpeó. *El olor del polvo.* Ese olor a tierra. Lo cubría, mezclado con su sudor y enmascarándolo.

Tal vez salga de esto después de todo, pensó Gryph, dándose cuenta de que, hasta ahora, había aceptado su muerte inminente. La bestia se frenó y giró la cabeza de un lado a otro, con los orificios nasales expandiéndose y contrayéndose mientras buscaba su presa. El daño en la fosa nasal izquierda se había curado. Fuera lo que fuera esta cosa, se regeneraba rápidamente.

Tenía que moverse en silencio; una tarea mucho más fácil de imaginar que de ejecutar en un suelo lleno de huesos. Dio un lento paso atrás, el pie aterrizó con un *crujido*. El sonido, tan pequeño, atrajo la atención de su enemigo. La bestia cegada se volvió hacia él, y un gruñido bajo surgió de lo más profundo de su pecho.

Mierda, pensó Gryph. Agarró lo que supuso que era un fémur grande y lo lanzó hacia el fondo de la caverna, frente a la salida. El hueso repiqueteó contra la pared y la cabeza de la bestia se dirigió hacia el sonido olfateando.

Gryph se subió a una roca cubierta de musgo, luchando contra la

resbaladiza humedad, y vio un camino para salir. Sonrió mientras el plan se aglutinaba en su mente. *Esto nunca funcionará*, pensó. Entonces saltó desde la roca hasta la cima de la seta más cercana. Se balanceó un momento sobre la esponjosa tapa, obligándose a luchar por el equilibrio. Luego saltó de una seta a otra, y luego a otra, como el tipo Mario de un antiguo videojuego al que Brynn y él habían jugado en casa de su abuelo cuando era niño. No se le escapaba la ironía de jugar en un mundo al que había accedido a través de un juego.

Había atravesado la cima de una docena de setas antes de que la bestia lo rastreara. Aulló y Gryph rio triunfante. Sabía que llegaría al otro lado de la caverna mucho antes de que la bestia lo alcanzara. Todo lo que tenía que hacer era saltar las últimas tapas y correr por el túnel hacia lo que le esperaba en su tenue pasaje.

Entonces, un gran hueso se estrelló contra su espalda, haciéndole caer hacia delante y fuera de la seta. Cayó al suelo con un *ruido sordo*, sin aliento, como si le hubieran dado un puñetazo en las tripas. Su cara aterrizó en un montón de ropa mohosa, fragmentos de hueso y metal oxidado. La sangre brotó de una docena de pequeños cortes a lo largo de la cara y el cuello. ¿*Crearon el tétanos en los Reinos*? se preguntó, pero el sonido del aullido de la bestia le quitó esa idea estúpida de la cabeza.

El monstruo cargó. Gryph se puso en pie, con las rocas patinando debajo de él. La velocidad inducida por la rabia de la bestia era tremenda y en pocos segundos estaba sobre él. Gryph intentó saltar hacia la entrada del túnel, recordando lo encorvada y lenta que había sido la bestia al salir. Si pudiera alcanzarla, tal vez sería lo suficientemente rápido para escapar.

A pocos metros de la entrada, la bestia lo agarró por el tobillo y lo arrastró hacia atrás. Un aullido desesperado de miedo llenó la habitación, y Gryph se dio cuenta de que había salido de él y no del monstruo. Dio una patada con un pie, y el tacón de su bota se estrelló contra la tierna carne del ojo dañado de la bestia.

La bestia volvió a rugir y tiró de Gryph hacia atrás, lanzándolo contra la base de una seta. Gryph jadeó mientras la bestia cargaba, con la boca abierta como las fauces del infierno.

Por instinto, Gryph levantó el brazo izquierdo para protegerse la cara y la boca de la bestia se abalanzó con fuerza sobre el pequeño broquel unido al antebrazo de Gryph. La bestia masticó como un perro en un hueso, todo baba e intensidad. La madera y el hierro del pequeño escudo se astillaron y agrietaron.

Gryph estaba a punto de morir. Una vez más, se resignó a este destino. El cerebro humano hace cosas extrañas cuando ha aceptado la muerte. Examinamos nuestros remordimientos y a veces pensamos en los que amamos. Los pensamientos de Gryph se dirigieron a Brynn y a

la expresión de miedo en su rostro en el vídeo. Quería volver a verla, con el rostro dividido por una sonrisa en lugar de oscurecido por el miedo y la preocupación. Iba a morir en un reino de magia y maravillas y ni siquiera había tenido la oportunidad de usar la magia.

Idiota, pensó Gryph. Se dispuso a lanzar *Anima Cuerda* y los dedos de su mano derecha, como si se lo ordenara una fuerza exterior, se movieron a través de una serie de movimientos. Una ráfaga de aire frío bajó por su brazo cuando agarró el lazo de la cuerda. La cuerda palpitó con fuerza y Gryph la lanzó hacia la criatura.

La cuerda se movió como una serpiente y se enroscó alrededor de las piernas de la bestia. Se deslizó por su torso, inmovilizando un brazo contra la cabeza bulbosa de la criatura. La cuerda era barata y Gryph sospechaba que no duraría mucho, pero se había ganado unos momentos.

Tenía segundos para actuar, así que sacó la daga de su cintura con la mano derecha. Se lanzó hacia arriba y hacia la boca abierta de la bestia, hundiendo la hoja de 20 centímetros en el paladar de la criatura justo cuando sus dientes mordían el antebrazo de Gryph.

La barra de salud de Gryph descendió un 25% y gritó de agonía. Una indicación apareció en su visión.

> ***Desventaja Añadida.***
> *Estás sangrando.*
> *5 pts de daño por segundo.*

Tanto el elfo como el monstruo aullaron de dolor. La bestia abrió la boca y bramó. La fila inferior de dientes seguía ensartando la muñeca de Gryph, atrapando su brazo. El tiempo se ralentizó. La vida de Gryph se medía ahora en segundos.

Gryph ordenó que la cuerda se enrollara más fuerte tratando de alejar a la bestia de él, o al menos dificultando que la bestia volviera a morder. El monstruo se esforzó, la furia y el dolor aumentaron su fuerza.

El tiempo se ralentizó cuando Gryph oyó el chasquido de la cuerda. De los dientes de la criatura salieron trozos de carne podrida. La sangre corría por el brazo de Gryph. Un gran diente le atravesó la muñeca. Entonces vio el brillo del zafiro del anillo que llevaba en el dedo.

A pesar de la agonía de la muerte inminente, Gryph sonrió. “Sayonara, cabrón”.

17

Gryph envió una orden mental al *Anillo Escudo de Aire Menor* y en una fracción de segundo una esfera de aire sólido estalló desde el anillo. Se expandió y se llevó la cabeza de la bestia. Gryph creyó ver una mirada de incomprensión aturdida en la cara de la bestia, pero entonces la bestia no tenía cabeza y, por lo tanto, no tenía cara.

Para irritación de Gryph, la brillante esfera de aire se apagó. La fuerza con la que el cráneo de la bestia cayó sobre la esfera de aire sólido había agotado los puntos de salud del escudo. Las vísceras, la sangre, los sesos y demasiados mocos cayeron en cascada sobre Gryph, seguidos por el cuerpo de la bestia. El peso le golpeó, haciendo que las costillas se rompieran y los pulmones expulsaran aire. Perdió otro 10% de su salud y siguió bajando.

Gryph sintió el aviso en la esquina de su visión y lo ignoró. *Ya sé, se añaden desventajas, lo sé*. Había derrotado a la bestia, pero su cadáver fétido y goteante le estaba quitando la vida.

Se estaba asfixiando mientras su salud bajaba, acercándose a cero. Se levantó y levantó un pequeño borde del cadáver de la bestia. Lo suficiente para que pudiera retorcerse hacia la libertad.

Inhaló para saciar sus ardientes pulmones, pero también inhaló la rancia bazofia que lo cubría. El sabor y el olor le provocaron arcadas, tosió, se puso de lado y vomitó.

Estoy vivo, se regocijó antes de que sus pensamientos volvieran a pensar en la idea de que la gente entraba en este lugar infernal para divertirse. Apartó los pensamientos y se apoyó en el tallo de una seta y se tomó una poción de salud. El calor le llegó a medida que su salud se llenaba. Cerró los ojos e inhaló. En un rincón de su visión, su indicador de alerta parpadeó.

Has ganado Puntos de Experiencia.
Has ganado 15,600 XP por matar a un Baalgrath

Has alcanzado los Niveles 2, 3, 4 y 5.
Tienes 24 (20 de Base + 4 Bonus de Divinidad) puntos de Atributos no utilizados.
Tienes 5 puntos de Ventaja no utilizados.

Has alcanzado el nivel 2 en MAGIA AÉREA.
Has alcanzado el nivel 3 en ANALIZAR.

Eso era un montón de indicaciones, Gryph habría sonreído, pero estar cubierto de vísceras apestosas le quitaba el ánimo. Ahora sabía que la repugnante bestia era un baalgrath. No estaba seguro de si se debía a que su habilidad de *Analizar* había subido de nivel o si era una indicación que le habían dado por haber matado a la bestia. Al parecer, matar a una criatura de alto nivel permitía una identificación básica. Conveniente, aunque extraño.

Se puso de pie y pateó el cadáver sin cabeza varias veces. Sabía que era una estupidez, pero se sentía increíble. Al cabo de unos instantes, su rabia se calmó y rio. Miró fijamente a la bestia y utilizó *Analizar*.

Baalgrath.
Nivel: *21.*
Salud: *320.*
Resistencia: *520.*
Mana: *0.*
Espíritu: *0.*
Los Baalgrath no son bestias naturales. Son el producto de una antigua experimentación mágica, que combinó la antigua raza de lagartos wyrmynn con trolls de montaña. Los Baalgrath no son las criaturas más inteligentes o astutas, pero son duros y difíciles de matar. Sus amplias capacidades de regeneración les permiten curar casi cualquier herida a tiempo. Los Baalgrath son omnívoros, pero les gusta darse un festín con las razas sensibles más pequeñas que viven en la superficie. Son criaturas solitarias en la naturaleza, pero sus primos wyrmynn suelen tener los Baalgrath como mascotas.
Fuerzas: *desconocidas.*
Inmunidades: *Desconocidas.*
Debilidad: *Desconocida.*

Gryph se fijó en el collar metálico que rodeaba el grueso cuello sin cabeza. El collar tenía un grueso anillo unido con abrasiones de metal sobre metal.

"¿Esta cosa era una mascota?" Sus ojos se dirigieron al túnel que se adentraba en el Túmulo. "Mierda". ¿Qué hay en ese túnel? ¿Wyrmynn? ¿Lo que sea que fueran esos? Gryph suspiró resignado sabiendo que era su única opción.

Recuperó sus cuchillos para lanzar y la punta de su lanza rota del cadáver. Tal vez se pudiera reparar. Sospechaba que los objetos

mágicos no eran comunes en los Reinos. Limpió la sangre de los cuchillos cuando recibió una indicación.

Has cosechado Sangre de Baalgrath.

Este raro y valioso ingrediente tiene muchos usos tanto en la Alquimia como en la Artesanía. Sospechas que con él se puede hacer una poción de regeneración de la salud y otros efectos no identificados.

También tienes la sensación de que podría elaborar un objeto que aumenta la regeneración de salud y otros efectos no identificados.

Has aprendido la habilidad COSECHA.

Nivel: *1*

Tipo de habilidad: *Activo.*

Los Reinos están llenos de ingredientes sorprendentes que los Alquimistas, Artesanos y Artífices pueden utilizar para crear pociones maravillosas, bálsamos curativos y venenos mortales.

La habilidad Cosecha te permite identificar y cosechar estos ingredientes. 50% de posibilidades de cosechar ingredientes. Cada ingrediente tiene cuatro o más efectos.

En el Rango Básico se puede identificar el Efecto Básico.

"Genial", exclamó Gryph mientras sacaba su *kit de Alquimia* de su inventario. Era una caja de cuero del tamaño de un maletín. Contenía diversos equipos de alquimia y un centenar de pequeños frascos que, según supuso, servían para recoger y almacenar ingredientes.

Sacó una bomba utilizada para extraer líquidos y conectó un frasco vacío al extremo. Pasó los siguientes diez minutos extrayendo la espesa sangre negra y verde del cadáver del baalgrath. Su 50% de posibilidades de cosechar era molesto, ya que fallaba la mitad de las veces. Había recogido un buen botín. Incluso subió de nivel la *Cosecha*, lo que aumentó su tasa de éxito en un 2%.

Has alcanzado el Nivel 2 COSECHA.

Gryph pensó en intentar hacer algunas pociones con el kit. Luego lo reconsideró. No sabía qué ingredientes combinaban bien con otros. Sobrevivir a la enorme bestia sólo para beber un cóctel de veneno creado por uno mismo no era una forma digna de morir.

Volvió a meter el kit en su inventario, de nuevo sorprendido por el peso y el poder de reducción de espacio de su mochila. En la Tierra sería el mayor invento de todos los tiempos, pero aquí en los Reinos se lo daban a cualquier rufián. Era hora de terminar de saquear. Si quería sobrevivir enfrentándose al wyrmynn necesitaba mejores armas.

Sacó una capa desgarrada y hecha jirones de un antiguo esqueleto de algún caballero andante que se había enfrentado al baalgrath y había perdido. Como todo en la cueva, brillaba con una fina capa de

esporas de hongos. Gryph le limpió la mayor parte de las vísceras y la mugre, pero ahora brillaba como una fiestera en una noche de juerga.

Pasó la siguiente media hora recogiendo todo lo que podía encontrar en la caverna.

Encontraste -
24 monedas de oro.
34 monedas de plata.
10 monedas de bronce.
3 Poción menor de Curación.
2 Poción menor de Resistencia.
1 poción menor de Mana.

Has sido premiado con una Lanza de Acero Fino.
(Lanza)
Clase de objeto: *No mágico.*
Categoría del artículo: *N/A.*
Daño base: *10.*
Una lanza de acero finamente elaborada.

Encontraste Casco de Cuero Acolchado *(Armadura ligera)*
Clase de objeto: *No mágico.*
Categoría del artículo: *NA.*
Bonificación de CA: *+5.*
Un casco estándar de cuero acolchado proporciona una protección decente contra los ataques.

El botín le emocionaba, pero había una última tarea. Una tarea que temía. Se acercó al cadáver sin brazos del hombre pequeño.

Cadáver de Gnomo.
Los gnomos son pequeños humanoides cuya afición por las travesuras, las canciones y los tejemanejes es famosa, o infame. Gregarios y joviales, los gnomos son vagabundos por naturaleza. Les gusta la aventura y aceptan tareas difíciles y peligrosas si creen que la recompensa les beneficiará a ellos o a su clan.

La descripción del pequeño gnomo le dio un tirón al corazón de Gryph. Nadie merecía el destino que había sufrido este pequeño. Tras un momento de duda, Gryph registró el cuerpo, esperando encontrar algo que le indicara la identidad del gnomo. Encontró un saco de monedas, una daga bellamente elaborada, un anillo de diamantes en una cadena y un pequeño libro.

Encontraste -
56 monedas de oro.
65 monedas de plata.

12 monedas de bronce.

Encontraste una Daga de Hielo Ordonian.
(Hoja corta)
(Magia de aire/agua)
Clase de artículo: *Base*
Categoría del artículo: *Activo.*
Daño base: *7 (+2 bonificación de elemento base).*
Poderes activos.
Poder (1): *Golpe de frío. 1 punto de daño por punto de mana gastado.*
Poder (2): *10% de probabilidad de congelar a un oponente durante 10 segundos, paralizándolo.*
Límite de mana: *5%.*
Enfriamiento: *5 minutos.*
Esta daga fue forjada con un trozo de hielo encantado de los confines más septentrionales de Korynn. Es un arma tradicional de los jefes Ordonianos y en raras ocasiones se entrega a los forasteros que han prestado un gran servicio a la tribu.

Encontraste Anillo de Promesa Gnomish.
(Magia de la vida)
Clase de artículo: *Base.*
Categoría del artículo: *Pasivo.*
Poderes pasivos.
Poder (1): *+2 al Carisma.*
Poder (2): *+50 a la salud.*
Este anillo es la mitad de un par que se entrega a dos amantes gnomos que se han comprometido a pasar su vida juntos. Mientras se respete el compromiso, los poderes permanecen activos. Si uno de los amantes muere, el otro anillo se reduce a la mitad de su poder. Si se devuelve el anillo del amante caído, el amante superviviente obtendrá el poder de ambos anillos.

Encontraste Diario de Jebbis.
Un diario básico de cuero utilizado por los habitantes de los Reinos para registrar los acontecimientos de su vida.

Gryph respiró profundamente y abrió las páginas del diario.
Querida Rehla,
Hace apenas una semana que nos separamos, pero la caravana ya ha llegado a las montañas. Atravesaremos el Paso Largo y luego estaremos en el desierto. Te echo mucho de menos, pero no voy a mentir y decir que ver las interminables arenas y las antiguas pirámides de los Aegyptians me tiene más emocionado que desde el día en que aceptaste llevar mi anillo. Las risas y las bromas llenan el aire alrededor de la caravana. Como abría de esperar de cualquier grupo lleno de tantos gnomos. Incluso Thaaardik, el enano de la montaña, y Zelyanna, la elfa creída del bosque, se han

mostrado sorprendentemente agradables. Debo ir ahora mi amor. Tifala insiste en que le enseñe a bailar al primo Wick. Entiendo que no te caiga bien, pero créeme, es de la familia y un alma incomprendida.

Mi corazón es tu corazón, Jebbis

Gryph leyó varias entradas más, cada una de las cuales aumentaba el desgarro en su corazón. Este gnomo, este Jebbis, era un esposo amado que había dejado a su amor para construir una vida mejor para ambos, pero aquí, en las profundidades de este maldito Túmulo, había perdido la vida. Gryph pasó a la última entrada y se obligó a leer.

Querida Rehla,

Tengo poco tiempo. Ha pasado casi un mes desde que quedamos atrapados en este malvado lugar. Wick descubrió esta sucia mazmorra en un viejo tomo. Insistió en que era un lugar lleno de tesoros, pero todo lo que hemos encontrado es maldad y muerte. No es una mazmorra normal, mi amor. Este Túmulo está vivo. Parece una locura, pero las paredes y los túneles, a veces se mueven y cambian durante la noche. Y las bestias. Son sus ojos, Rehla. Sucios y primarios, pero a veces nos miran con una inteligencia aguda y nefasta. Me he separado del resto del grupo y sospecho que pronto estaré muerto. Lo que más lamento es que sentirás el momento en que me haya ido. Lo sentirás y temo que te destruirá. Lo siento, mi amor. Esta será mi última entrada.

Te quiero,

Jebbis

Gryph contuvo una lágrima, y entonces vio un mensaje destinado a él, garabateado en el interior de la contraportada con una mano desaliñada y apresurada.

A quien encuentre este Diario y este Anillo, Te imploro que encuentres a mi pariente, mi primo Wick y le lleves mi diario y mi anillo. Él se los devolverá a mi amor si es capaz. No sé quién eres o si siquiera existes, pero tengo fe en la bondad de los dioses y espero que puedas ayudar a esta pequeña parte de mí a encontrar el camino a casa. Si Wick también está muerto, por favor considera hacer el viaje a Erram, mi pueblo, donde encontrarás a mi hermosa Rehla.

Gracias,

Jebbis

Se te ha ofrecido la misión "Calmar un Corazón Roto".

Dos amantes han sido separados por la muerte y la incertidumbre. Entrega este anillo y este diario al gnomo conocido como Wick. O si Wick también está muerto, llévalo a la mujer gnoma Rehla en el pueblo de Erram.

Dificultad: *Moderada a difícil.*

Recompensa: *Desconocido.*

XP: *5,000 - 10,000.*

Sin decir nada, Gryph aceptó la búsqueda. Colocó el anillo y el diario en su inventario. Luego enterró a Jebbis.

"Odio este maldito universo", murmuró Gryph.

18

Gryph volvió al montón de botín que había recogido justo antes del ataque de Baalgrath y se equipó toda la armadura. Su CA subió a 38. Incluso se sintió un poco más sólido. También tenía *Puntos de Atributo* para gastar.

Los puntos que puso en *Inteligencia* ya habían dado sus frutos, pero el baalgrath sólo había asestado unos cuantos golpes y casi lo había matado. Tal vez era el momento de aumentar su destreza física.

Puso ocho puntos en *Constitución* y otros ocho en *Destreza* y se vio recompensado con saltos en salud, resistencia, bonificación de CA y velocidad. Decidió poner tres más en *Fuerza*, tanto por la capacidad de daño extra como por el aumento de la resistencia. Quién sabía cuándo encontraría un lugar para descargar su botín.

Pensó en volcar los últimos cinco puntos en *Inteligencia*, pero decidió mantenerlos en reserva. Sus capacidades mágicas seguían siendo limitadas, y el ejército le había enseñado a mantener siempre algo en reserva para situaciones inesperadas.

Gryph - Nivel 5
Alto elfo (El'Edryn)
Deidad: *Ninguna* ***Experiencia:*** *15,775*
Nivel siguiente: *7,225*

Estadísticas
Salud: *154*
Resistencia: *156*
Mana: *145*
Espíritu: *126*

Atributos
Fuerza: *23*
Constitución: *25*
Destreza: *28 (25 +3 de bonificación)* ***Inteligencia:*** *16*

Sabiduría: *10*

Dones
Regeneración de salud: *+25%*
Regeneración de mana: *+25%*
Visión nocturna: *.30 mts.*
Maestro de las lenguas

Gryph sonrió. Estaba progresando muy bien para un tipo que no tenía ni puta idea de lo que estaba haciendo. Odiaba admitirlo, incluso en la intimidad de su mente, pero echaba de menos a Lex. El banner IA convertido en sacerdote NPC gruñón podía ser detestable, pero sabía lo que hacía.

Ahora sus *Puntos de Ventaja*.

Parece que cada habilidad tiene seis rangos, y cada uno requiere un nivel específico en la habilidad requerida antes de que ese rango esté disponible. Cada rango ofrecía mejores ventajas.

Base: *Nivel 1.*
Aprendiz: *Nivel 20.*
Oficial: *Nivel 50.*
Maestro: *Nivel 75.*
Gran Maestro: *Nivel 100.*
Divino: *Nivel 101+.*

Basándose en su actual conjunto de habilidades, le gustaba la idea de centrarse en las lanzas. Abrió el *Árbol de Ventajas de los Bastones y Lanzas* para ver qué tipo de ventajas ofrecía. Había tres ramas. Se centró en cada una de ellas.

Empalar: *Un ataque agresivo que puede iniciarse tras un ataque exitoso. Empalar hace el doble de daño con una lanza. Los oponentes empalados no pueden moverse ni contraatacar durante 5 segundos.*

Aturdimiento: *Un ataque agresivo con un bastón que puede iniciarse tras un ataque exitoso. El aturdimiento multiplica por 1.5 veces el daño e impide que el rival se mueva o contraataque durante 10 segundos.*

Golpe rápido: *Un ataque agresivo con un bastón o una lanza que puede iniciarse tras un ataque exitoso. Golpe Rápido tiene la posibilidad de realizar un segundo ataque con la misma cantidad de daño que el primero.*

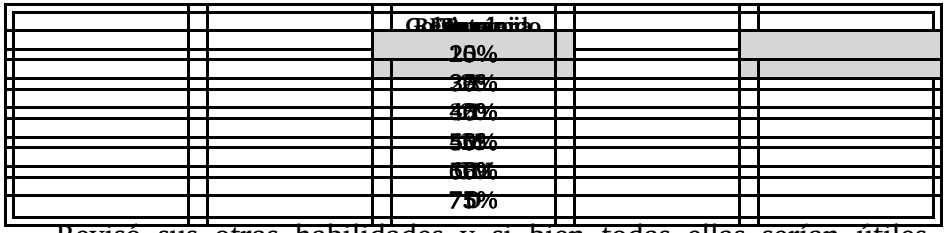
Parar: *Los bastones y las lanzas proporcionan una buena defensa. Cuando un atacante da un golpe, se puede iniciar Parar. Si tiene éxito, parar bloquea el ataque y no causa ningún daño.*

El costo de la resistencia para utilizar las ventajas era elevado, pero su aplicación inteligente podía marcar la diferencia entre la vida

y la muerte. También observó que había seis rangos distintos en cada árbol de ventajas y que todo lo que estuviera por encima de su Rango actual no estaba disponible. Suponía que tendría que alcanzar el nivel adecuado en cada habilidad para llegar al siguiente rango, pero cuando lo hiciera, valdría la pena.

Todas las ramas parecían increíbles, pero *Empalar* y *Parar* eran las que realmente llamaban la atención de Gryph. Invirtió un *Punto de Ventaja* en cada una de ellas y admiró el aumento de potencia que aportaban a la habilidad.

Árbol de Ventajas Bastones/Lanzas



Revisó sus otras habilidades y si bien todas ellas serían útiles. Sabía que tenía que sacar el máximo partido a su dinero. Sus ojos brillaron al leer las ventajas de *Esquiva*.

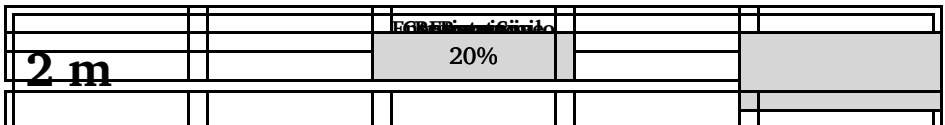
Contraataque: *Tras una Esquiva exitosa, el porcentaje indicado es la posibilidad de realizar un Contraataque. Esto ignora todas las demás bonificaciones de ataque y defensas. El daño se aplica de forma normal. La habilidad del arma utilizada debe ser igual o mayor que la habilidad de Esquiva del oponente.*

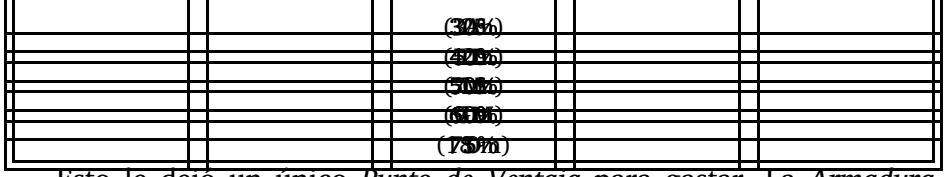
Entrar en Sigilo: *Tras una Esquiva exitosa, el porcentaje indicado es la posibilidad de entrar en Sigilo. La habilidad de Sigilo del usuario debe ser de un nivel superior a la habilidad de Percepción del oponente para entrar en Sigilo.*

Empujar: *Cuando la Esquiva tiene éxito, un ataque de especialidad que proporciona separación del atacante.*

Gryph invirtió un *Punto de Ventaja* en *Contraataque* y sonrió ante las posibilidades. También le encantaba *Entrar en Sigilo*, pero en su rango actual el porcentaje de posibilidades era tan pequeño que no creía que mereciera la pena el coste. Sin embargo, en los rangos posteriores, podía cargar la rama con puntos y potenciarla rápidamente. Al final, puso otro punto en *Empujar*. A veces la mejor defensa era distanciarse de un enemigo. *Empujar* podía poner literalmente espacio entre él y la muerte.

Árbol de Ventajas de Esquiva





Esto le dejó un único *Punto de Ventaja* para gastar. La *Armadura Ligera*, la *Magia Aérea* y las *Espadas Pequeñas* tenían su atractivo, pero era *el Sigilo* lo que le hacía sentir como un niño en la mañana de Navidad. Su experiencia en el mundo real le había enseñado que estar sobre un enemigo antes de que supiera que estabas allí era una ventaja increíble. Leyó con avidez las ventajas.

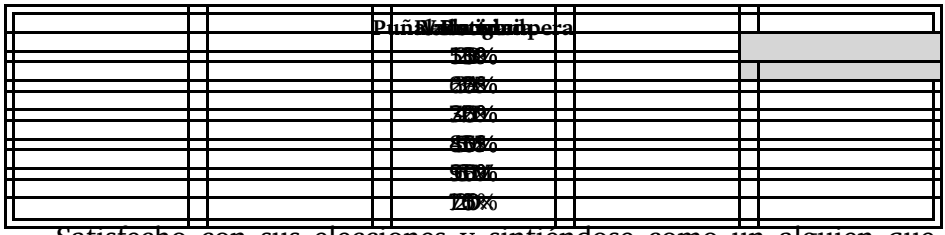
Puñalada Trapera: *Un ataque furtivo que se lanza mientras se está en Sigilo. El ataque tiene éxito automáticamente y causa múltiples daños dependiendo del nivel. La habilidad de Sigilo del atacante debe ser mayor que la habilidad de Percepción y Esquiva del oponente para realizar este ataque.*

Invisibilidad: *Mientras se está en Sigilo el porcentaje de probabilidad de volverse invisible. Mientras es invisible, un personaje puede seguir usando el Sigilo para iniciar una Puñalada Trapera u otro ataque, pero el ataque anula la Invisibilidad.*

Velocidad: *Un personaje puede moverse a un porcentaje de su velocidad de movimiento normal mientras está en Sigilo. El máximo normal es el 20%.*

Debatió sobre la *Puñalada Trapera* y la *Velocidad*. Cada una era increíblemente poderosa. Un golpe automático que hacía el doble de daño sonaba fantástico, aunque Gryph no se consideraba un asesino. Dejando de lado los reparos morales, la cualidad de Velocidad era probablemente mucho más útil, aunque menos sexy. Descargó su último punto en *Velocidad*.

Árbol de Ventajas de Sigilo



Satisfecho con sus elecciones y sintiéndose como un alguien que acaba de gastar todas sus tarjetas de regalo de Amazon, Gryph cerró la hoja de ventajas.

19

La vida es una fuerza obstinada e incluso aquí, en el Túmulo, prosperó. Tal vez prosperar era una palabra demasiado fuerte. Sería más exacto decir que incluso aquí los seres de todo tipo se aferraban a la vida. Desde musgos hasta ratas, desde enredaderas hasta insectos, desde wyrmynn hasta humanos, la vida estaba en todas partes. Sólo había que saber dónde buscar.

Wick miró hacia abajo desde el afloramiento oculto a casi quince metros por encima del suelo de la gran cámara. Desde esta altura, los reptiles humanoides que correteaban por su asentamiento no parecían una amenaza mayor que un hormiguero. Pero Wick sabía que no era así. Wyrmynn había sido durante mucho tiempo un azote en los reinos más oscuros bajo la superficie de Korynn. Recordaba los cuentos que le contaban cuando era niño. "Compórtate, Wick, o el wyrmynn te llevará", decía siempre su madre.

Wick había aprendido que por muy mal que se comportara, el wyrmynn nunca venía a por él. Eso sólo había fomentado su mal comportamiento, aumentando su arrogancia juvenil y su petulancia.

Tal vez esta sea la venganza de mamá, pensó Wick. La idea de que probablemente nunca volvería a ver la cabeza de pelo púrpura de su madre le llenó de tristeza. *Sí que has jodido tu vida, amigo*. Agarró su bastón con las manos en blanco mientras sus pensamientos se dirigían a Tifala y al resto de su grupo. Esta vez no sólo había jodido su propia vida. *Nos sacaré de esto, Tif.*

Deseó creer a su voz interior. Algo había cambiado. Todos en el Túmulo lo sabían. Una oleada de malevolencia se había levantado, cubriendo toda la zona con un miasma aceitoso de maldad. Algo había despertado. ¿Eran ciertas las leyendas?

El wyrmynn también lo percibió. Su aldea, si es que a una colección de tiendas cubiertas de estiércol, fogones y pozos negros se le puede llamar aldea, había sido un hervidero de actividad frenética durante toda la mañana. Los estallidos aleatorios de violencia, tan

comunes en el mundo de las criaturas de sangre fría, habían aumentado. Wick ajustó las lentes de sus *Gafas para Descubrir* y el wyrmynn más grande se enfocó con nitidez.

El enorme reptil siseó a sus compañeros. Wick pudo percibir el miedo de la enorme criatura, y se le anudaron las tripas. Los gruesos músculos ondulaban bajo la piel del wyrmynn, que se elevaba por encima de sus compañeros, alcanzando casi dos metros de altura. En su espalda, llevaba una enorme espada de dos manos de dudosa calidad, pero de obvia letalidad. Una boca llena de dientes afilados ladraba órdenes a sus acobardados subordinados. El gran wyrmynn sacó una mano con garras y agarró a sus hermanos más pequeños por el cuello.

Wick no entendió las palabras de la bestia. Era imposible que conociera su lenguaje. Hasta hace poco, el wyrmynn había sido un mito. Sin embargo, Wick sabía una cosa. Algo estaba pasando, y era malo.

El líder de los wyrmynn, al que Wick apodó Caracortada por la línea blanca y dentada que le atravesaba la cara desde la franja de cuernos hasta la boca, ladró órdenes con un chasquido de su cola. Empujó a su gente a formar una fila cerca de la entrada del pasillo que conducía al interior del Túmulo.

Un comité de bienvenida pensó Wick. *¿Qué están acogiendo*?

Wick lo sintió mucho antes de verlo. Un escalofrío se introdujo en él, partiendo de sus huesos y fluyendo hacia el exterior. El vello de sus brazos se erizó como si su cuerpo estuviera desesperado por expulsar esa sensación antinatural.

Caracortada también lo sintió y un ladrido bajo y gutural brotó de él. Los wyrmynn se arrodillaron como si fueran una persona. Incluso Caracortada bajó la cabeza en señal de súplica. El corazón de Wick retumbó en su pecho cuando la oscuridad fluyó desde el túnel. La negrura que fluía se movía con propósito e inteligencia, tragándose cualquier luz cercana. El Túmulo siempre estaba oscura, pero esto era algo totalmente nuevo.

Wick volvió a ajustar las lentes cuando una forma sombría salió del túnel. Las energías espectrales fluyeron alrededor de la criatura. El negro aceitoso de la magia de la muerte se mezclaba con un brillo plateado que Wick no reconocía. Su corazón dio un salto ante esto. *He visto muchos tipos de magia*, pensó. *Entonces, ¿qué es eso*?

La forma encapotada se detuvo y dijo “levántate” en la lengua común. La voz sonaba como si huesos viejos se rasparan. Caracortada se puso en pie. Era mucho más alto que la aparición que tenía delante, pero no había duda de quién estaba al mando.

“Algo nuevo ha entrado en mi Túmulo”, dijo la aparición. “Lo encontrarás y me lo traerás”. A medida que la aparición hablaba,

recorría la fila de wyrmynn arrodillados, dejando a su paso pequeños chillidos de miedo y saltos y espasmos involuntarios.

"Sí, maestro", siseó Caracortada, su lengua luchando por formar las palabras tan poco adecuadas a su fisiología. "Enviaré a mis mejores guerreros".

¿Mi Túmulo? pensó Wick. *¿Este es el Rey del Túmulo?*

La aparición se detuvo y miró a uno de los wyrmynn, un explorador wyrmynn. Acarició ligeramente el lado de la cara de la criatura escamosa y Wick sintió el miedo de la bestia. La mano blanca como el hueso levantó la barbilla del wyrmynn para que lo mirara y un hilo de energía plateada surgió de la capucha cubierta de sombras. La energía atravesó la boca del wyrmynn y su cuerpo se puso rígido. Unos glóbulos de energía blanca dorada con brillos de plata fluyeron desde la bestia hacia la aparición.

¿Están funcionando mal mis Gafas para Descubrir? se preguntó Wick. Su padre no había escatimado en gastos para el regalo del Día de la Elección de Wick. Su padre sabía, al igual que el resto del clan, que Wick seguiría sus pasos y se convertiría en maestro hojalatero. La mirada de traición en su rostro cuando Wick anunció que seguiría el camino de la magia ctónica fue una que nunca borraría de su mente. Su arrogancia de aquel día le llevó por el camino errático hasta el mismo lugar en el que ahora se encontraba.

Abajo, la aparición terminó lo que Wick sólo podía suponer que había sido algún tipo de alimentación, y el cadáver del explorador se desplomó en un montón. La cáscara cayó al suelo como yesca vieja y el pueblo lagarto se estremeció.

"Encuentra a este recién llegado y tráemelo", dijo la aparición, volviéndose hacia Caracortada.

"Sí, massster", dijo Caracortada, su lengua luchando contra sus dientes mientras forzaba las palabras de su boca.

"No me falles", dijo la sombra.

Fue entonces cuando Wick vio el hilo de energía, plateado mezclado con blanco y negro, que salía de la aparición hacia el túnel que se adentraba en las entrañas del Túmulo. Las energías drenadas del wyrmynn estaban siendo desviadas a otro lugar, a otra cosa. Pronto los pulsos se redujeron y luego se detuvieron por completo.

Las sombras que surgían alrededor de la aparición se disiparon revelando un esqueleto de hueso. El esqueleto tembló un momento antes de desplomarse en un montón de huesos. La malevolencia que había animado a los antiguos huesos se había desvanecido.

Con una exhalación de aire aliviada, Caracortada se puso en pie y empujó la pila de huesos con un pie tentativo. Satisfecho de que no era más que un montón de huesos, Caracortada siseó a su gente, y toda la tribu se puso en movimiento.

Wick se subió las gafas a la frente y exhaló, sin darse cuenta de que había estado conteniendo la respiración. Tenía que volver a Tifala. Fuera lo que fuera lo que estaba ocurriendo, fuera lo que quisiera el Rey del Túmulo, no saldría nada bueno de ello.

Wick volvió a meterse en el túnel detrás de él y agarró su bastón. Cerró los ojos. Habló en murmullos que apenas se oían mientras la energía mágica surgía en su interior y comenzaba una invocación.

Los pulsos y los brillos dividieron el aire cuando se abrió una grieta hacia otro lugar. Wick formó una imagen en su mente. La grieta se expandió hasta alcanzar el color carmesí intenso de la sangre y un pequeño demonio salió del portal.

El diablillo medía 30 centímetros de altura. Su piel tenía el color de una furiosa quemadura de sol con venas de fuego carmesí. Su cuerpo era delgado como un raíl, todo costillas y miembros desgarbados. Una cola prensil se deslizaba hacia adelante y hacia atrás, cortando el aire con movimientos como de cuchillo. Encima de un cuello anormalmente delgado se encontraba una cabeza de forma triangular. La cabeza era sobre todo boca, y la boca tenía más dientes de los que la lógica sugería que eran naturales. Unos ojos brillantes y hambrientos miraban a Wick.

“Vigila el campamento de los wyrmynn”, ordenó Wick con palabras precisas. “Quédate tranquilo y no te muevas de este lugar hasta que se vayan. Entonces ven a mí y cuéntame todo lo que has visto. Sólo entonces te liberaré”.

El diablillo siseó molesto y extendió una mano. Wick sacó un trozo de carne de su mochila y se lo pasó al diablillo.

“¿Humano?”, dijo el diablillo con un chillido de esperanza.

“Rata”, dijo Wick.

La cara del diablillo pasó de la alegría a la ira y escupió palabras venenosas del reino chthonico a Wick. Wick ignoró la ira del diablillo. Había tratado con esta asquerosa criatura en muchas ocasiones.

“Xeg quiere algo más sabroso”.

“El trato está sellado, Xegreb Kurhrn Zaqaai”, dijo Wick, forzando el verdadero nombre del diablillo con una mueca. El lenguaje del reino chthonico no estaba destinado a las lenguas mortales. Pronunciar esas palabras siempre hacía que el estómago de Wick se llenara de ácido. “Ahora haz lo que te ordeno”.

El diablillo siseó al oír su verdadero nombre, pero asintió con la cabeza. Se metió la carne de rata en la boca y arrancó un trozo, tragándolo casi entero. Se sentó en una pequeña roca y contempló el campamento de los wyrmynn. Con una última mirada, Wick se rodeó de su capa y se adentró en el túnel.

“Xeg tal vez pruebe el gnomo pronto”, murmuró el diablillo para sí mismo mientras Wick desaparecía. “Asado. A la parrilla. Crudo”, dijo

el diablillo, con una lengua bífida que salía de su boca para recoger trozos de carne de rata de sus dientes.

Wick se sumergió en *Sigilo*, con los oídos atentos a cualquier sonido. El wyrmynn tardaría en acercarse a su ubicación actual, pero no era tan estúpido como para bajar la guardia, nunca. Podía tropezar con una partida de caza de wyrmynn, toparse con una bestia umber o caer en una trampa. Y en el Túmulo había cosas peores que los wyrmynn.

Hacía poco más de un mes que Wick y su grupo habían quedado atrapados en el Túmulo. Lo que comenzó como un grupo de aventureros de seis personas se redujo a dos. Wick se culpaba de las muertes. Había sido él quien encontró el antiguo mapa entre los ladrillos de la guarida del mago. Algunos de los otros no estaban convencidos de que el Túmulo fuera diferente de cualquier otra mazmorra común y corriente.

La mente de Wick regresó a la fatídica conversación que lo condujo hasta aquí. Que llevó a su grupo a la muerte.

"Si es tan rico como dice el mapa, ¿no estará ya limpio?" Zelyanna, una regia arquera elfa del bosque, dijo con su melódica voz.

"No si se ha perdido en estos últimos mil años", replicó Tifala. "Solía estar en una importante ruta comercial cerca de Ryneeria, aquí". Tifala señaló la ubicación del Túmulo en un mapa.

"Nunca he oído hablar de ello", dijo Hugarn, un bárbaro medio orco.

"Me sorprendería si lo hubieras oído", dijo Wick.

"¿Me estás llamando tonto?" Dijo Hugarn con un tono amenazante.

"No, no lo hace", dijo Tifala, apoyando una mano en el brazo del enorme guerrero. "La ciudad fue arrasada por fanáticos que adoraban a uno de los Nuevos Dioses. Si nadie recuerda la ciudad, es muy poco probable que recuerden el Túmulo".

Hugarn asintió con la cabeza y su enfado disminuyó.

"No me gusta entrar en una mazmorra tan antigua. Quién sabe qué demonios puede llamarla un hogar", replicó Thaardik, el sacerdote enano de la montaña.

"¿No es ese el punto?" Dijo Jebbis. "Según el mapa, fue el hogar de un mago conocido sólo como el Rey del Túmulo. La única referencia al nombre está en un texto de hace 8.000 años".

"No le doy mucha importancia a los libros", refunfuñó Hugarn.

Wick contuvo una respuesta sarcástica. Hugarn era más del doble de su altura y había visto al bárbaro matar a una docena de enemigos él solo. Era un infierno furioso que no podía ser contenido, sólo dirigido. Wick no era tan tonto como para señalar al bárbaro a sí mismo.

"¿Recuerdas la última guarida de magos que saqueamos?" dijo

Wick. Todos asintieron, y sus ojos se llenaron de destellos de codicia. Hugarn incluso levantó el hacha que había adquirido en aquella incursión. “Bueno, esa mazmorra apenas tenía 400 años”. Las miradas codiciosas se multiplicaron. “Este será nuestro mayor día de pago”.

El grupo estuvo de acuerdo con poco más de persuasión.

Hasta ahora, habían encontrado muy poco tesoro, pero bastante muerte. Sólo Tifala y él seguían vivos. Wick había tenido razón en una cosa. El Túmulo era diferente a cualquier otra mazmorra que hubieran encontrado. Una vez que entraron, aprendieron que no había manera de salir. No era una mazmorra sino una prisión.

20

Gryph descendió hacia el interior del Túmulo. Le aterraba la idea, pero sabía que a veces hay que bajar para subir. Apestaba como un animal atropellado hace una semana y, a pesar de que sus estadísticas estaban al 100%, no se sentía mucho mejor.

La luz de bajo nivel lo impregnaba todo. Su habilidad racial élfica *Visión Nocturna* amplificaba la luz ambiental, una versión mágica de las gafas de visión nocturna que había utilizado en la Tierra. La verdadera oscuridad probablemente le cegaría, pero el musgo iridiscente manchaba las paredes como las farolas de una carretera solitaria, proporcionando luz suficiente para alimentar la habilidad.

El túnel era grande y descendía en un ángulo cómodo. Cada pocos metros tenía que pasar por encima de un fragmento de hueso, un recordatorio de la bestia que había llamado a este lugar su hogar. Diez minutos después, su barra de resistencia empezó a parpadear. El uso constante de *Sigilo* estaba agotando sus reservas más rápido de lo que se regeneraban.

Gryph siguió bajando. Sacó su mapa y vio que le daba ventaja. El mapa generaba el área dentro del rango de su visión. No una línea de visión, eso sí, sino una esfera de visión. Los detalles iluminaban las zonas exploradas. Las zonas inexploradas permanecían envueltas en sombras, pero daban indicios de lo que estaba por venir, como una niebla virtual que se retiraba a cada paso.

Ahora, si solo pudiera encontrar un mapa completo de este lugar. La información precisa era a menudo la diferencia entre la vida y la muerte en la Tierra. Los Reinos no serían diferentes, pensó Gryph, haciendo una nota mental para buscar mapas en los enemigos caídos.

Se apresuró a recorrer el pasillo con renovada confianza, casi dejando caer el *Sigilo*. Al acercarse al cruce se detuvo, agachándose detrás de una roca. Algo venía del túnel de la derecha. El reducido espacio dificultaba la lucha con la lanza en el mejor de los casos, así que bajó el arma de mango largo al suelo y desenfundó sus dagas. Si

la necesitaba, la lanza estaba a su alcance.

Se agitó, haciendo girar las dagas en sus manos como un pistolero. Ralentizó su respiración y esperó. Unos instantes después, pudo percibir más que ver una sombra que se detenía en la oscuridad al borde de su *Visión Nocturna*. Gryph se congeló, deseando que cada músculo de su cuerpo se detuviera. *¿Así era ver a un oponente en estado Sigilo?*

Los ojos pasaron por encima de él varias veces mientras los momentos se alargaban hasta convertirse en eones. Entonces, una pequeña figura emergió en la tenue luz del cruce. Era un hombre pequeño, de un metro y medio de altura. Era delgado y empuñaba un bastón corto rematado con una joya roja. Un enloquecido cabello azul eléctrico se alzaba en un ángulo improbable. Unos feroces ojos dorados escudriñaron la zona. Gryph usó *Analizar*.

Gnomo.
Nivel: *Desconocido.*
Salud: *¿?*
Resistencia: *¿?*
Mana: *¿?*
Espíritu: *¿?*
Es un gnomo.
Fuerzas: *desconocidas.*
Inmunidades: *Desconocidas.*
Debilidad: *Desconocida.*

Los pensamientos de Gryph se dirigieron al gnomo que había enterrado. ¿Era este gnomo su pariente? ¿Era Wick? ¿Cómo reaccionaría ante la noticia de la muerte de su primo? ¿Culparía al mensajero? *Analizar* no le había dado ninguna información, así que el gnomo era al menos de nivel dieciséis. Tras sopesar todas las opciones, Gryph decidió que era mejor quedarse solo y a salvo que arriesgarse a ser descubierto y el enemigo.

Después de unos momentos de tensión, el gnomo pasó sigilosamente junto a Gryph y bajó por el otro túnel. Gryph esperó cinco minutos y estaba a punto de seguir al hombrecillo cuando el silencioso arrastrar de muchos pies lo detuvo. Comprobó su resistencia y se agachó en *Sigilo*.

El ruido de arrastre se hizo más fuerte, acompañado de un intercambio de siseos irritados. Gryph dejó las dagas en el suelo a su lado y sacó dos cuchillos para lanzar.

Varias figuras grandes emergieron en el cruce. Eran reptilianos bípedos, como si un dragón de Komodo hubiera decidido que andar a cuatro patas era aburrido y decidiera ponerse de pie, llevar harapos y portar armas oxidadas. Utilizó *Analizar*.

Explorador Wyrmynn.

Nivel: *6.*

Los Wyrmynn son humanoides reptiles de tamaño medio. Odian a la mayoría de las demás razas consientes y viajan en manadas rígidamente jerarquizadas. Su sociedad valora la fuerza y la violencia por encima de todo. Suelen servir a criaturas más poderosas como carne cañón.

Fuerzas: *desconocidas.*

Inmunidades: *Desconocidas.*

Debilidad: *Desconocida.*

Un explorador se puso a cuatro patas y olió el suelo. Gryph retrocedió más en la oscuridad. *Mierda. Es imposible que no pueda olerme*. pensó Gryph, antes de recordar que estaba untado de mugre de baalgrath.

Los ojos del wyrmynn se abrieron de par en par por el miedo y ladró y siseó a sus compañeros. Los demás lanzaron miradas nerviosas en dirección a Gryph. *Analizar* reveló que los ocho oscilaban entre los niveles seis y once. Las probabilidades no estaban a su favor, así que permaneció oculto.

"Jyrrysssis erth un baalgrath", dijo el wyrmynn [*Explorador Wyrmynn; Nivel 6]* señalando en dirección a Gryph.

El líder [*Wyrmynn Skirmisher; Nivel 11]* esposó al explorador más pequeño, señalando la pesada cadena de hierro en su cinturón. "Ytthiss wergal control ferdyss".

Los wyrmynn discutían entre ellos, y Gryph se dio cuenta de que ahora podía entender partes de su lenguaje.

"¿Gthissgry qué camino thyyrrdss? ", dijo el líder con voz airada.

"Yo thssdrr diré", dijo el explorador. El líder golpeó con un puño de hierro la cabeza del explorador. El explorador se encogió y luego señaló la dirección que había tomado el gnomo. "Por aquí".

Gryph se dio cuenta de que cuantas más palabras oía, más entendía al wyrmynn. Tenía que ser la habilidad *Maestro de Lenguas*. *¿Seré capaz de entender cualquier idioma que escuche?* La idea era intrigante y Gryph consideró los usos tácticos de tal conocimiento.

El wyrmynn continuó por el túnel que había tomado el gnomo. El debate que se desarrollaba en la mente de Gryph desencadenó una búsqueda.

Se te ha ofrecido la Misión Forma Equipo con Gnomo.

Has descubierto que una tropa de wyrmynn está acechando a un gnomo solitario. Forma equipo con el gnomo para derrotar a la manada de lagartos.

Dificultad: *Moderada.*

Recompensa: *Desconocido.*

XP: *5,000.*

Gryph estaba seguro de que la salida del Túmulo estaba a la derecha, pero sabía que la muerte acechaba al gnomo. Unos momentos de indecisión lucharon dentro de la mente de Gryph, antes de seguir al wyrmynn.

Tras varios minutos de avance rápido pero sigiloso, Gryph oyó los sonidos de la batalla procedentes de una curva próxima. Se apresuró a avanzar y se asomó a la esquina para ver una gran caverna. Los wyrmynn habían alcanzado al gnomo y lo tenían rodeado.

El cuerpo de un wyrmynn yacía derrumbado en el suelo. El humo salía en espiral de un cráter de salida ardiente en la espalda de la criatura. Los otros wyrmynn apuñalaban con sus lanzas y espadas. El gnomo era ágil y esquivaba los golpes mientras lanzaba ráfagas de fuego negro-rojo desde su mano derecha y esquivaba los golpes con el bastón de su izquierda.

Un wyrmynn cayó gritando mientras una llama oscura le envolvía la cabeza. Los ojos hervían y la piel escamosa se desprendía de su rostro. El sonido y el olor eran horrendos y el otro wyrmynn retrocedió asustado.

Otra descarga de fuego salió de la mano del gnomo. Esta vez hacia el líder de los wyrmynn, que levantó el broquel de su antebrazo impidiendo que las llamas encontraran su objetivo. La mano del gnomo volvió a brillar mientras preparaba otro hechizo. El líder wyrmynn lanzó su lanza hacia delante, alcanzando al gnomo con un golpe de refilón en el costado. La energía alrededor de la mano del gnomo se desvaneció.

Gryph sabía que las asquerosas bestias pronto superarían al gnomo. Era el momento de decidir. Con un gruñido irritado, Gryph sacó de su inventario el último lazo de cuerda que le quedaba y lo lanzó hacia el enemigo más cercano [Pelea con Wyrmynn; nivel 6]. A continuación, lanzó *Anima Cuerda* y sacó unos cuchillos para lanzar.

La cuerda se deslizó con la gracia silenciosa de una víbora de caza mientras se acercaba por detrás del wyrmynn. A la orden mental de Gryph, subió y rodeó las patas del reptil. La asustada criatura chilló de sorpresa cuando la cuerda lo tomó y lo estrechó. El hechizo no hizo mucho daño, pero inmovilizó al wyrmynn. Con suerte, el lazo retendría al débil oponente más tiempo del que tuvo al baalgrath.

Gryph se puso en pie y lanzó ambos cuchillos para lanzar al segundo wyrmynn [*Explorador de Wyrmynn; nivel 5*]. Ambos encontraron su objetivo y se hundieron en el cuello del wyrmynn. Puede que su anatomía no se parezca en nada a la de los humanos, pero supuso que ninguna criatura disfrutaba con las cuchillas de metal hundidas en su columna vertebral.

Su puntería fue certera, y una notificación de *Golpe Crítico* apareció en la esquina de su visión. El wyrmynn cayó. Gryph levantó su lanza y

se precipitó hacia delante. Utilizó *Empalar* en otro wyrmynn [Pelea con Wyrmynn; nivel 7], pero la criatura se giró y le lanzó una gran espada. Gryph activó *Esquivar* y saltó a un lado, esquivando el golpe por poco.

La espada del wyrmynn se dirigió en un arco descendente. Gryph activó *Parar* y bloqueó el ataque con éxito. Rápidamente *Contraatacó* y asestó un golpe en el costado de la bestia. La sangre verde brotó de la herida y la criatura gruñó. Su espada volvió a arremeter y Gryph soltó su lanza y rodó, para no perder la cabeza. Gryph volvió a ponerse en pie, sacando sus dagas de la cintura. Se agachó en posición defensiva y esperó a que el wyrmynn hiciera un movimiento.

Evidentemente, las criaturas no eran tan tontas como parecían. El wyrmynn aprovechó el alcance de su espada y se puso en posición defensiva. Gryph amagó con ir a la izquierda, luego a la derecha y se lanzó hacia delante, asestando un golpe de refilón en el brazo de la espada del wyrmynn.

Los otros wyrmynn se dieron cuenta de la llegada de Gryph. El líder wyrmynn ordenó a sus subordinados que se abalanzaran sobre Gryph mientras volvía a prestar atención al gnomo. El gnomo no se quedó de brazos cruzados, sino que aprovechó la breve distracción para saltar y subir a un saliente elevado. Se agachó detrás de una roca y desapareció de la vista.

“Maldito cobarde”, bramó Gryph. No podía creer el descaro del gnomo. Sólo estaba vivo porque Gryph había sido tan estúpido como para enfrentarse al wyrmynn. Ahora lo habían traicionado, abandonado y dejado para luchar contra tres wyrmynn con sólo un par de dagas.

“Genial”, murmuró Gryph y se preparó para el ataque. El wyrmynn se abalanzó sin sentido táctico, envalentonado por la superioridad numérica.

Gryph activó su *Anillo Escudo de Aire Menor* y una burbuja de aire sólido se formó a su alrededor con un chasquido. El primer wyrmynn se estrelló contra el escudo invisible y rebotó, con la sorpresa cruzando su cara mientras caía hacia atrás en un montón.

Los otros cortaron el escudo y pronto empezó a parpadear. Gryph se preparó. Pronto, el escudo fallaría. Con un último y frenético parpadeo, el escudo desapareció con un *pop*. El primer wyrmynn estaba sobre él en segundos.

Gryph esquivó el ataque del hombre lagarto, girando para evitar la lanza que lo apuñalaba y lanzando un tajo con su daga izquierda. Sintió que el metal se clavaba en la pantorrilla de la criatura, que cayó con un grito, incapacitada.

Gryph se giró y rechazó un golpe de espada del segundo. El estruendo del metal contra el metal obligó a Gryph a arrodillarse.

Maldita sea, estas cosas eran fuertes. El wyrmynn retrocedió para dar otro golpe y Gryph decidió que debía estar en otro lugar.

Rodó hacia delante y pasó por delante de su enemigo y volteó la daga en su mano derecha mientras giraba. La hoja estaba ahora orientada hacia abajo y Gryph aprovechó su impulso para clavarla en la espalda de la bestia. Se hundió profundamente con un crujido de huesos. Gryph giró la hoja y la liberó de un tirón. Sintió que la columna vertebral de la criatura se rompía. El wyrmynn cayó. No estaba muerto, pero no se recuperaría pronto.

Gryph se puso en pie justo a tiempo para bloquear sus dagas y parar un golpe aplastante de la enorme espada a dos manos del líder. La fuerza hizo que Gryph se desplomara de nuevo en el suelo, y el wyrmynn le puso la rodilla en la cara. Su salud se redujo en un tercio al sentir que se le rompía la nariz. El golpe le hizo llorar los ojos y su visión se volvió borrosa.

Desventaja Añadida.
Has recibido un Golpe de Desorientación.
Ataque y Defensa reducidos en un 25% durante 1 minuto.
Imposibilidad de lanzar hechizos durante 1 minuto.

Presa del pánico, la mente de Gryph buscó una salida a su situación. La espada de dos manos volvió a conectar, y su salud cayó por debajo de la mitad. Gryph necesitaba espacio y activó *Empujar*. Se subió al pecho del wyrmynn y se impulsó con ambos pies, dando una vuelta de campana y aterrizando un metro y medio atrás. El wyrmynn se desplomó en el suelo, sufriendo daños menores.

Gryph sacó una poción de salud de su mochila y fue a beberla cuando otro wyrmynn le lanzó una lanza. Éste esquivó el precipitado lanzamiento, pero la poción se le cayó de la mano. *Necesito aumentar mi salud*, pensó, forzando su pánico.

Sin otra idea, volcó sus últimos cinco *Puntos de Atributos* en *Constitución*, con la esperanza de que el pequeño aumento que le proporcionaban le permitiera sobrevivir el tiempo suficiente para escapar. Su *Constitución se disparó* a 29 y no sólo aumentó su salud total en ocho puntos, sino que toda su barra de salud se rellenó.

¿Qué demonios? Un truco pensó Gryph para sí mismo sorprendido. *Me pregunto si también funcionará para mis otras estadísticas.* Por desgracia, no pudo comprobar esa teoría, ya que no tenía más puntos. Sonrió para sus adentros, riéndose de lo absurdo que resultaba estar infeliz por estar sano. La mecánica del juego ya le estaba haciendo perder la cabeza.

No tuvo tiempo de jactarse, ya que el wyrmynn que había derribado estaba de vuelta y se balanceaba. Gryph se tambaleó y cayó

a cuatro patas para evitar el ataque. La daga que llevaba en la mano derecha se escurrió, liberada por la caída al suelo. Sacó un cuchillo arrojadizo de la bandolera y lo lanzó a la cara del líder. La puntería de Gryph fue certera, pero un rápido golpe de la espada del líder desvió el cuchillo antes de que encontrara su lugar. Gryph acababa de ver cómo se utilizaba la ventaja *Parar* en su contra.

El líder sonrió y se precipitó hacia delante. Gryph sabía que estaba en un problema desesperado, pero no se rendiría sin luchar. Hizo una finta a la izquierda con su daga y giró a la derecha, su palma derecha conectó con las costillas del reptil justo debajo de su axila. Los huesos crujieron y el líder gruñó, pero aun así logró dar un golpe con una sola mano con su enorme espada.

Gryph pudo oler el óxido de la espada cuando ésta pasó por encima de su cabeza, perdiéndose por unos pocos pelos. Su movimiento defensivo le hizo caer de nuevo de espaldas. Extendió su única daga frente a él y casi se rio de la floja disuasión. El wyrmynn se echó a reír y blandió su espada de dos manos.

Uno de los otros wyrmynn se abalanzó sobre Gryph, pero una orden ladrada detuvo a la criatura en su camino. Un extraño silencio se apoderó de la caverna mientras Gryph se ponía en pie a trompicones. El flujo de sangre de su nariz se había ralentizado y el reloj de debilitamiento se acercaba a cero. *¿Qué está haciendo*? se preguntó Gryph.

“Aguanten. Rodéenlo. Luego atacaremos por todos lados”, dijo el líder en su extraño y gutural lenguaje. Los ojos de Gryph se abrieron de par en par. Un momento después, los del líder también lo hicieron. “¿Me entiendes? ¿Cómo es posible?”

Gryph sabía que cada momento que mantenía a sus enemigos fuera de balance era un minuto más de vida. “Porque cualquier simplón podría dominar tu lenguaje. Todo lo que haces es gruñir y sisear y escupir y babear”, dijo en wyrmynn.

El líder esbozó una aterradora explosión de dientes afilados y rio. “Gente de la superficie. Siempre nos subestiman. Mi especie caminó por la superficie de este mundo mucho antes que ustedes, los de sangre caliente. Y reinaremos mucho después de que el sol se oscurezca y todos ustedes se hayan ido”.

Mientras el líder hablaba, sus subordinados rodeaban a Gryph. En el que había usado *Anima Cuerda* estaba de vuelta, con sus ataduras cortadas por uno de sus compañeros. La bestia arrojó la cuerda sobre la lanza perdida de Gryph. A Gryph se le ocurrió una idea y comprobó el estado de *Anima Cuerda*. Le quedaban apenas diez segundos de enfriamiento. Es hora de seguir distrayendo la atención.

“Bla, bla, bla, somos poderosos wyrmynn y solíamos gobernar el lugar, pero entonces los malvados pequeños sangre caliente nos

patearon el culo y nos hicieron vivir en un agujero en el suelo. Bua, buaa, pobres de nosotros", dijo Gryph en la propia lengua del wyrmynn. El esfuerzo fue casi doloroso y Gryph fingió un ataque de tos. "Maldita sea, tu lengua es más fea que tú".

El líder sonrió más, su cabeza se partió casi en dos y ladró una risa horrible. La mano derecha de Gryph se retorció y se contorsionó mientras lanzaba de nuevo la *Anima Cuerda*. Surgió un zumbido de cantos bajos. *¿Qué demonios es eso*? Gryph trató de encontrar la fuente del sonido, pero era un zumbido apenas audible y la caverna era una cámara de eco natural.

¿Más enemigos? pensó Gryph, con el estómago lleno de ácido y miedo. Entonces vio que el gnomo se asomaba desde detrás de una roca en la cornisa. Los cánticos provenían de él, y miraba fijamente a Gryph. *Gana tiempo*", dijo la mirada.

Gryph volvió a prestar atención al wyrmynn justo cuando terminó de lanzar. La cuerda cobró vida y se enredó alrededor de la lanza de Gryph. Se alzó detrás del wyrmynn como una cobra lista para atacar.

La cuerda giró varias veces y lanzó la lanza hacia Gryph. La lanza giró de punta a punta y Gryph la atrapó en el aire. Blandió el arma frente a él. "¿Sabes qué es esto?", gritó. "¿O eres demasiado estúpido para identificar la perdición de tu especie?"

Los wyrmynn miraron la lanza con confusión y temor y se detuvieron, con la confusión en sus rostros. El líder siseó y ladró entre risas. "Eres un tonto. Esta noche, comemos elfo". La larga lengua del líder salió de su boca y bailó sobre sus dientes. El efecto fue escalofriante y Gryph sintió que un hilillo de sudor le recorría la espalda. Volvió a reír y sus compañeros se unieron.

"Cuando quieras amigo ", gritó Gryph. Esto confundió a los wyrmynn, que se miraron de un lado a otro. Sin embargo, el líder no se dio por aludido y gruñó a sus tropas para que se concentraran. A su orden, todos los wyrmynn corrieron hacia él a toda velocidad. "Mierda", dijo Gryph preparando su lanza para el ataque.

Entonces, un estruendo cacofónico de una sola palabra partió el aire.

"¡AVERNERIUS!"

Gryph levantó la vista para ver cómo el gnomo levantaba el bastón por encima de su cabeza, con la joya roja que lo coronaba brillando como una estrella enana roja. El aturdido wyrmynn también miró hacia arriba, protegiéndose los ojos del brillo. El gnomo hizo caer el bastón con un estruendoso chasquido.

"¡LO LLAMO!"

El gnomo retumbó con una voz más alta y profunda de lo que debería haber sido posible. Se desplomó sobre una rodilla mientras su orden resonaba en toda la sala. Entonces el mundo volvió a quedar en

silencio.

La confusión y la incertidumbre reinaron durante varios latidos mientras Gryph y el wyrmynn miraban a su alrededor confundidos y expectantes. ¿Había fallado el hechizo del gnomo?

Entonces, un pinchazo de luz roja apareció entre Gryph y el wyrmynn. Chispeó, giró y se expandió más rápido de lo que los ojos de Gryph podían seguir. Un desgarro abrió el tejido de la realidad desde el techo hasta el suelo. Palpitaba y se expandía hasta alcanzar una anchura de tres metros.

La niebla carmesí de un reino infernal de oscuridad, fuego y movimiento bloqueaba la vista de Gryph sobre el wyrmynn. Un sol negro colgaba en un cielo de nubes rojas hirvientes. Rayos verdes saltaban de las nubes al suelo, lanzando chorros de tierra en espiral hacia el cielo. Cada relámpago hacía que el reino infernal se enfocara más. Gryph deseó que no fuera así.

El suelo estaba inundado de garras, cuernos, colas y dientes. Cuerpos torturados de color rojo y negro, verde y gris se agitaban como un océano de malevolencia. El mar palpitaba y tenía espasmos, y luego se abría como un auténtico Mar Rojo. Un demonio encorvado corrió, con una espada de llamas negras empuñada en una mano con punta de garra. Se dirigió con determinación hacia el portal y hacia Gryph.

21

Gryph se preparó para hacerse a un lado, pero cuando la bestia demoníaca cruzó el umbral, la superficie palpitó como un espejo que se rompía a cámara lenta y el horror emergió al otro lado, frente al wyrmynn. Echó la cabeza hacia atrás y chilló. El sonido de un millar de águilas atravesó el cráneo de Gryph, que cayó sobre una rodilla, con las manos pegadas a los oídos. El portal se apagó con un destello y una ráfaga de aire.

Los wyrmynn se cubrieron los oídos de terror y dolor, pero eso fue lo mejor que soportaron. La espada de la criatura se movió con un borrón azulado y el wyrmynn más cercano se quedó sin cabeza. La cabeza rebotó a los pies de Gryph, todavía mirando hacia arriba con sorpresa, con una expresión estúpida ahora permanentemente garabateada en su feo rostro. La lengua le colgaba con una última exhalación de aire.

Todos los wyrmynn intentaron huir, excepto el líder, que Gryph tuvo que admitir que demostró una valentía increíble frente a la bestia demoníaca. Gryph se tomó un momento para *Analizar a* la criatura.

Has alcanzado el Nivel 5 en ANALIZAR.

Terror Abisal.
Nivel: *24.*
Salud: *554.*
Resistencia: *420.*
Mana: *310.*
Espíritu: *300.*
Estos lugartenientes de los Ejércitos del Reino ctónica son guerreros devastadores que utilizan la llama y el terror para abatir a sus enemigos. Raramente vistos en los reinos mortales, sólo pueden ser invocados por un hechicero experto en la despreciada magia de la esfera ctónica.
Fuerzas: *desconocidas.*
Inmunidades: *Desconocidas.*

Debilidad: *Desconocida.*

"Mierda profana", murmuró Gryph cuando el terror abisal blandió su espada contra el líder wyrmynn. El líder de los wyrmynn levantó a duras penas su espada para parar el golpe, pero resultó una victoria pequeña e inútil. La brasa de cobalto fundido atravesó el hierro oxidado de la espada del wyrmynn y se clavó en el hombro del wyrmynn, cortando y partiendo en dos a la bestia de sangre fría.

El demonio tiró de su arma, pero ésta permaneció alojada dentro del cadáver del líder wyrmynn. El demonio casi se encogió de hombros al mirar a los dos wyrmynn restantes. Golpeó con una mano y agarró al lagarto más cercano por el cuello. Las llamas surgieron de las manos del demonio y los ojos del wyrmynn se derritieron. Chilló de horror y dolor.

En el mismo momento, el demonio sacó su cola y atravesó el pecho del otro wyrmynn. El demonio levantó su cola, arrancando al wyrmynn de sus pies. La púa de obsidiana sobresalía varios metros de la espalda del wyrmynn, cubierta de sangre verde y vísceras. El wyrmynn luchó durante unos instantes antes de quedar inerte.

El demonio sacudió su cola y arrojó el cadáver contra la pared de la caverna con un ruido nauseabundo. El demonio no le prestó atención mientras acercaba al otro wyrmynn. La criatura sauria intentó gritar, pero sus cuerdas vocales estaban carbonizadas y eran inútiles. Las cuencas sin ojos miraban con horror mientras el terror abisal lo acercaba a sus fauces de dientes afilados como agujas y mordisqueaba la cabeza del wyrmynn, cortándola con toda la facilidad e interés de un niño sociópata que desgarra las alas de una mosca.

El mundo quedó en silencio, excepto por el asqueroso mordisco de las fauces del demonio mientras se daba un festín de carne de lagarto. Los huesos se resquebrajaron, los tendones se desgarraron y las vísceras gotearon y salpicaron. Gryph retrocedió hasta la esquina. Hasta ahora, el demonio no se había fijado en él. Eso pronto cambió.

En su pánico, Gryph retrocedió hasta un montón de piedra y grava. El sonido de las rocas resbalando atrajo la atención del demonio y su cabeza giró hacia Gryph, con los ojos ardiendo desde el interior con fuego frío. Chilló, arrojó el wyrmynn parcialmente devorado a un lado y se abalanzó sobre Gryph con una velocidad que desafiaba su volumen.

Gryph levantó su lanza, encajando su base contra un peñasco y esperó. El terror abisal estaba a pocos metros de añadir a Gryph a su variado bufé cuando una orden en un idioma extraño brotó del gnomo. En un instante, el demonio se paró en seco, con su bulto a pocos centímetros de Gryph.

"Lo siento, olvidé designarte como amistoso", dijo el gnomo.

“¡Lo olvidé!” Gryph gritó. “¿Qué demonios te pasa?”

“Yo bajaría esa lanza. Primero, no hará mucho con este viejo Avernerius. Segundo, si tan solo pinchas su piel infernal, tu estatus de amigo se anulará. Y eso sería... no tan bueno”.

“Eres un lunático”, espetó Gryph, pero bajó la lanza. Lanzó una mirada vacilante a Avernerius y pudo ver el odio en los ojos del demonio. Todavía quería destriparlo y darse un festín, y la presencia infernal de la bestia penetró en su mente y en su alma. Se sentía como una mancha aceitosa que se filtraba por cada fibra de su ser con torrentes ácidos que quemaban partes de él.

“Sí, y yo tampoco miraría fijamente a esos ojos. Cosas malas viven ahí”.

Gryph apartó los ojos y la sensación de asco se disipó.

“¿Puedes decirle que se vaya?”

“No funciona así, pero no te preocupes, su tiempo en este reino es limitado. Tiene unos veinte segundos más antes de ser arrastrado a su propio reino”.

“He decidido que te odio”, dijo Gryph mientras se alejaba del terror abisal y se acercaba a la cornisa donde estaba el gnomo. Gryph no levantó la vista, pero los ojos de Avernerius siguieron todos sus movimientos. Los músculos del cuerpo de la criatura se tensaban como si estuviera luchando contra sí misma para llegar a Gryph.

“¿Seguro que tienes el control de esta cosa?”

“Bastante seguro. Pero no hay que preocuparse porque en... 3...2...ahora”.

Un pinchazo de luz ardiente volvió a perforar los velos entre los Reinos y arrastró a Avernerius hacia atrás como si fuera empujado por vientos huracanados. Una ráfaga asquerosa de aire sulfúrico succionó al demonio a través del portal. El olor hizo que Gryph tuviera náuseas.

El gnomo se deslizó desde la cornisa y miró a su alrededor los cuerpos de los wyrmynn. Gryph se puso en pie y avanzó hacia el pequeño hombre con virulenta ira. Antes de que el gnomo se diera cuenta de lo que tenía encima, Gryph lo tenía agarrado por el cuello e izó al pequeño hombre con facilidad, levantándolo a la altura de sus ojos.

“Casi haces que me maten”, dijo Gryph con una furia tranquila.

“Te he salvado la vida, tío”, dijo el gnomo, jadeando.

“Yo salvé la tuya”, refunfuñó Gryph, pero su ira estaba disminuyendo. Dejó caer al pequeño hombre y sintió que la vergüenza lo atravesaba. Finn nunca había dejado que la ira le nublara la mente. Gryph también se negaba a ser víctima de la ira.

El gnomo tosió un par de veces al forzar el aire en sus pulmones. Se frotó una mano contra la garganta mientras se ponía en pie. Se acercó a Gryph y le tendió la mano.

“Mi nombre es Wick”.

Así que es el gnomo del diario, realizo Gryph.

Wick extendió la mano mientras los segundos pasaban y el aire se volvía incómodo. Wick abrió los ojos en un gesto de “no me dejes colgado amigo” mientras Gryph seguía mirando.

“¿Y tu nombre es?” Dijo Wick con un irritante acento que goteaba sarcasmo.

Gryph sostuvo la mirada antes de agarrar la mano del pequeño hombre.

“Gryph”.

“Encantado de conocerte, Gryph. Gracias por salvarme. Creía que les había dado esquinazo, pero evidentemente mis habilidades de sigilo no están a la altura”. Wick se sintió incómodo cuando Gryph se negó a soltar su mano. “Se está volviendo un poco raro, amigo”.

Gryph acercó al hombrecito y le dijo: “¿Quieres explicar esa cosa, el señor del infierno?”.

“¿Qué hay que explicar?” dijo Wick con una sonrisa nerviosa.

“Dime por qué no debería destriparte ahora. Has sacado a ese demonio del infierno. ¿Qué eres una especie de sacerdote nigromante malvado?”

“En primer lugar, soy un invocador chthonico, no un nigromante. Los nigromantes andan por los cementerios desenterrando cadáveres. Yo invoco seres del reino chthonico. En segundo lugar, no soy malvado, sólo hago uso de seres cuyas normas morales pueden ser un poco más laxas que las mías”.

La mirada fulminante de Gryph sugirió que en su mente las dos cosas no eran tan diferentes en la escala moral de las cosas.

“Suenas igual que mi padre”, refunfuñó Wick. “Bueno, tal vez actúes como mi padre, ya que no dices mucho. Realmente has dominado como parecer fuerte y rencoroso”.

Gryph se quedó mirando.

“Ahora mira, ¿crees que yo pedí esto? No es mi culpa que tenga afinidad con la esfera ctónica. Estoy seguro de que no lo pedí. Hubiera sido perfectamente feliz siguiendo los pasos de mi padre y convirtiéndome en otro de una larga línea de Maestros Hojalateros de Flintspanner. Pero no, los dioses me maldijeron con esto”.

“¿Has terminado?” preguntó Gryph.

Tras un tímido momento de introspección, Wick asintió. Gryph lo soltó y Wick retrocedió ante la repentina libertad. Se alisó la ropa arrugada, mientras lanzaba una mirada de desconfianza a Gryph.

“Sí, creo que sí”.

La mente de Gryph se dirigió a la búsqueda de Jebbis. El tal Wick era como el niño al que le gustaba jugar con fuego. Todo diversión y juegos hasta que la casa del vecino se quemaba. Definitivamente,

alguien en quien no confiar. Tal vez Jebbis y Rehla estarían mejor si Gryph completara la búsqueda por su cuenta. No es que supiera dónde estaba, y mucho menos cómo llegar a su pueblo. Después de pensarlo un momento, Gryph decidió mantener la búsqueda en secreto.

"Bien, ¿ahora cómo salgo de aquí?"

"¿Fuera del Túmulo?" Wick rio. "¿Eres nuevo aquí?"

"Sólo responde a la pregunta, Wick".

"Bueno, no lo haces. No hay salida". Wick rio a carcajadas ante la mirada cabizbaja que cruzó el rostro del alto elfo, ganándose una mirada de ira de Gryph. "Lo siento, no pretendo amontonar tu miseria, pero si hubiera una salida, ¿crees que estaría pasando el rato aquí?". Agitó las manos con todo el dramatismo de un mago de teatro.

"No te creo".

"Sí, bueno, nadie lo hace nunca", murmuró Wick y casi sonó triste. "Escucha, ven conmigo. Tengo un lugar seguro. Bueno, relativamente seguro ya que estamos en una mazmorra consiente empeñada en vernos a todos muertos".

"¿Qué has dicho?"

"Tengo un lugar".

"No, una mazmorra consiente. ¿Qué significa eso?"

"¿También eres nuevo en el lenguaje o tal vez sólo un poco lento?" dijo Wick y luego miró a Gryph de reojo. "¿Cómo es que no sabes nada de nada?"

"No soy de por aquí".

"¿Sí?" Dijo Wick, una mirada de sospecha cruzando su cara. "¿De dónde eres entonces?"

"No habrás oído hablar del lugar".

"Pruébame. He viajado".

Normalmente, Gryph no habría dicho nada. Años de entrenamiento le advertían que no debía dar información que pudiera dar ventaja a alguien. Pero, en este momento, no vio ningún daño. Tal vez se estaba ablandando. Tal vez era sólo la soledad.

"Soy de un lugar llamado Tierra", dijo Gryph.

"Bueno, que me aspen, ¿eres un jugador?" dijo Wick, con los ojos muy abiertos. "Lo eres, ¿no? Un poco tarde para la fiesta, ¿no?"

Mierda, pensó Gryph. "No entiendo nada de lo que sale de tu boca".

"Sí, definitivamente lento. Parece que no entiendes nada de esto". Wick extendió sus manos en un gesto espástico indicando toda la creación.

"¿Por qué no lo explicas entonces?", dijo Gryph entre dientes apretados.

"Tranquilo, hombre, tranquilo", dijo Wick, mirando a Gryph de reojo. "La historia que cuenta mi abuelo es que, hace unos cincuenta

años, el Panteón invadió los Reinos. Venían de un Reino llamado Tierra del que nadie había oído hablar. El Panteón trajo a un grupo de amigos con ellos. Llamaron a esta gente jugadores. No sé por qué, ya que, como has visto, este lugar no es un juego. De todos modos, lucharon contra los corruptos Nuevos Dioses y los derrotaron. El Panteón se hizo cargo, gobernando sobre Korynn con 'benevolencia y justicia'". Esta última parte la dijo con comillas sarcásticas.

Gryph, dándose cuenta de lo cansado que estaba, se sentó mientras Wick contaba su historia.

"Así que, después de que el Panteón derrotara a los Nuevos Dioses, enviaron a todos los jugadores de vuelta a casa con agradecimientos y buenos deseos. Nadie ha visto a un jugador desde ese día. Seguro, los rumores flotaron que un jugador fue visto en este o aquel lugar, pero nunca lo creí. Para ser honesto, siempre pensé que las historias eran un montón de tonterías. Ya sabes, historias inventadas para inspirar a los niños".

"No parece haber funcionado muy bien en ti, Pequeño Señor de los Demonios", dijo Gryph.

"Mira, chico, ya hemos hablado de esto. No soy un mago malvado, sólo soy un tipo que tiene una mala reputación".

"Y convoca a los demonios del infierno".

Wick se levantó y se apartó de Gryph. "Escucha, ya te he dado las gracias por salvarme el culo. Sería un guiso de gnomos si no hubieras venido".

Gryph no dijo nada.

"En serio, amigo, necesitas trabajar en tus habilidades con la gente. He dicho gracias. Ahora déjame mostrarte mi agradecimiento. Ven conmigo y te conseguiré una comida caliente de..." La voz de Wick bajó. "Estofado de rata".

"¿Acabas de decir estofado de rata?"

Wick se encogió de hombros. "¿Qué esperabas? No es que haya un mercado práctico a la vuelta de la esquina. Nos arreglamos con lo que tenemos y sobrevivimos".

Gryph se puso de pie y Wick sonrió.

"Bien, finalmente mostrando algo de sentido común. Saquemos estos cuerpos y luego volvamos a mi escondite".

"No voy a ningún escondite". Gryph no se movió. "Me voy de aquí".

"Ya te dije que no hay forma de salir de aquí".

"¿Me estás diciendo que alguien construyó este lugar sin una salida?"

"No exactamente".

"Entonces, ¿hay una salida?"

"Hay una entrada. Una puerta de un solo sentido. Nunca pudimos

reabrirla una vez que se cerró. Espera, ¿por qué no sabes esto? ¿Cómo entraste aquí?"

"¿Por dónde está la entrada?" Preguntó Gryph. Siguieron unos cuantos latidos de tenso silencio.

"Bien, hombre. Tu funeral". Wick extendió su mano. Gryph se quedó mirando. "Bueno, toma mi mano, hombre. ¿Cómo esperas que te dé mi mapa? Realmente no sabes qué demonios estás haciendo, ¿verdad? Te va a ir bien".

Gryph extendió la mano con la palma hacia arriba y Wick puso la suya encima. Wick cerró los ojos y Gryph sintió que un pulso de calor se extendía desde la mano del gnomo, tamaño de un niño. Se introdujo en Gryph y subió por su brazo hasta el pecho, donde se instaló en su mente.

Un extenso mapa del Túmulo llenaba la mente de Gryph. Incluía un montón de anotaciones, entre ellas la ubicación del campamento de Wick, las diversas redes de madrigueras interconectadas de los Wyrmynn y un lugar llamado Refugio Gris, una red de cuevas y túneles desplazados del resto del Túmulo. Pero lo único que le interesaba a Gryph era la puerta que marcaba la entrada. Era una forma de subir a través de una serie de túneles y cavernas que se cruzaban con las zonas de los wyrmynn.

Gryph abrió los ojos y dio las gracias a Wick con la cabeza.

"Vaya, ¿eso fue gratitud? Estás subiendo en el espectro emocional, hombre. Felicidades".

Gryph sonrió y le tendió la mano a Wick. "Gracias por la ayuda y la información".

"De nada", dijo Wick, tomando la mano de Gryph. "¿Seguro que no puedo convencerte de que no lo hagas?"

"No, se supone que debo estar en otro lugar".

"Se supone que todos debemos estar en otro lugar".

Gryph asintió. Tal vez Wick no era tan malo.

"Antes de que te vayas, veamos qué tienen estos bastardos lagartos. Necesitarás toda la ventaja que puedas conseguir".

Mientras Wick registraba los cuerpos, Gryph comprobaba sus indicaciones.

Has ganado 5,000 XP por completar la Misión Forma Equipo con Gnomo.

Has ayudado al gnomo Wick y has derrotado al wyrmynn. Wick tiene ahora una disposición amistosa hacia ti.

Recompensa: *Mapa parcial del Túmulo.*

Has ganado Puntos de Experiencia.

Has ganado 15,535 XP por matar a Wyrmynn (X6).

Has alcanzado los Niveles 6 y 7.

Tienes 12 (5 de Base + 2 de Bonificación de Divinidad) puntos de Atributos no utilizados.

Tienes 2 Puntos de Ventaja no utilizados.

Has alcanzado el nivel 3 en MAGIA AÉREA.
Has alcanzado el nivel 6 en SIGILO.
Has alcanzado el nivel 6 en ARMADURA LIGERA.
Has alcanzado el nivel 6 en ESQUIVA.
Has alcanzado el nivel 6 en BASTONES/LANZAS.
Has alcanzado el nivel 6 en ARMAS LANZADAS.

Gryph puso dos puntos en *Constitución* y cuatro en *Destreza* e *Inteligencia*. Sus estadísticas recibieron un buen impulso. Guardó dos en reserva para su recién descubierto truco del juego. Ahora viene la parte difícil y divertida.

Gryph - Nivel 7
Alto elfo (El'Edryn)
Deidad: *Ninguna*
Experiencia: *36,310*
Nivel siguiente: *14,690*

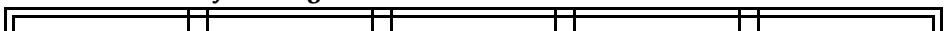
Estadísticas
Salud: *165*
Resistencia: *166*
Mana: *153*
Espíritu: *130*

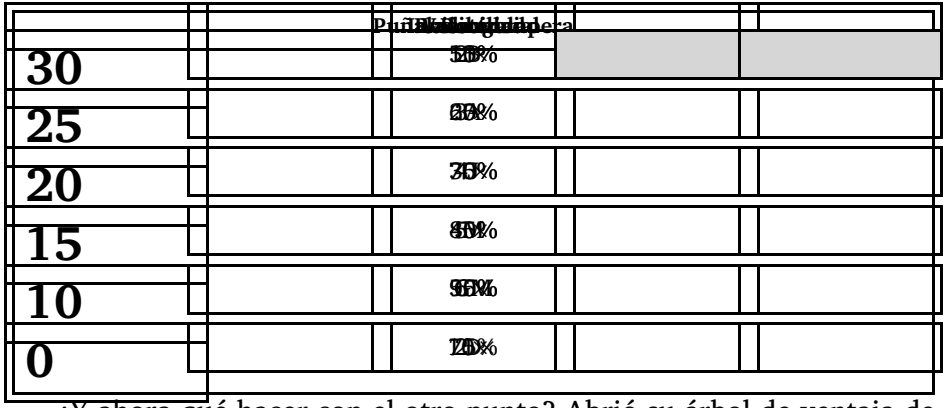
Atributos
Fuerza: *23*
Constitución: *27*
Destreza: *29*
Inteligencia: *20*
Sabiduría: *10*

Dones
Regeneración de salud: *+25%*
Regeneración de mana: *+25%*
Visión nocturna: *37 Mts.*
Maestro de lenguas

¿Cómo gastar sus *Puntos de Ventaja*? Sin dudarlo, destinó uno a la ventaja de *Sigilo e Invisibilidad*, pues ya había visto lo que la falta de esa habilidad casi le había costado.

Árbol de Ventajas de Sigilo





¿Y ahora qué hacer con el otro punto? Abrió su árbol de ventaja de *Magia Aérea* y lo examinó.

Mana: *Reduce el coste necesario para cualquier hechizo de esta esfera al porcentaje indicado.*

Eficacia: *Aumenta la eficacia (daño, duración, curación, etc.) de cualquier hechizo de esta esfera en el porcentaje indicado.*

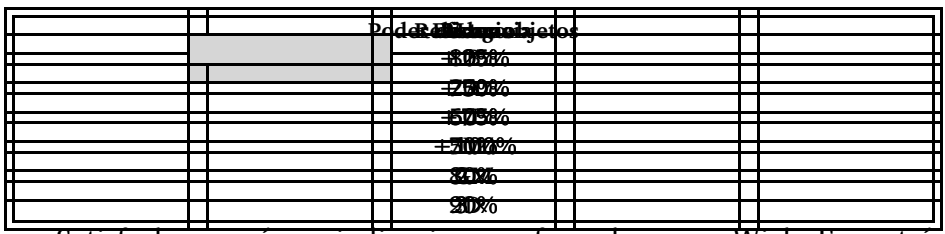
Resistencia: *La capacidad de resistir un porcentaje de los efectos de los hechizos y armas derivados de esta esfera de magia.*

Poder de los objetos: *Cualquier objeto o arma mágica de esta esfera tiene su eficacia aumentada en un 25%.*

Gryph se dio cuenta de que las ventajas de la magia eran genéricas, como si todas las habilidades mágicas tuvieran las mismas ramas básicas. Tenía sentido, ya que las ventajas aumentaban la eficacia y reducían el coste del lanzamiento. Era fácil imaginar que un día, si se concentraba en una o dos esferas de la magia, Gryph podría llegar a ser increíblemente poderoso.

Empezó ahora. *Anima Cuerda* era hasta ahora su único hechizo, pero le había salvado la vida en dos ocasiones. Sospechaba que, si vivía lo suficiente como para encontrar a Brynn, lo haría muchas veces más. Puso su último punto de ventaja en *Mana*.

Árbol de Ventajas de Magia del Aire



Satisfecho, cerró sus indicaciones y fue a buscar a Wick. Encontró al gnomo junto a un montón de botín. Fiel a su palabra, Wick le dio a Gryph la mayor parte del botín que había encontrado.

Encontraste -

31 monedas de oro.

34 monedas de plata.

56 monedas de bronce.

1 Poción de Curación Menor.

Encontraste una piedra encantada para el Hechizo de Magia de la Tierra Estalactita Voladora.

La mayor parte del botín era poco impresionante, excepto la piedra encantada. Al examinarla, Gryph se preguntó por qué el wyrmynn no la había utilizado. ¿Por qué no aprender lo que sonaba como un hechizo genial? le preguntó a Wick.

"Porque los wyrmynn son tontos con cerebros diminutos", dijo el gnomo mientras se arrodillaba cerca de uno de los wyrmynn y sacaba una daga. Sin dudarlo, cortó el cuello del cadáver reptiliano. Inquieto, Gryph se preguntó si estaba cavando en busca de uno de esos *cerebros diminutos*.

"Esto no refuerza mi confianza en que no eres un mago malvado", comentó Gryph mientras Wick clavaba una daga en el cuello de las bestias lagarto.

Wick sacó un espeluznante trozo de sangre de la herida que había tallado. Era una glándula de algún tipo. "Glándulas de adrenalina Wyrmynn", dijo Wick, como si eso explicara algo. "Mira más de cerca".

Gryph miró fijamente el trozo de cartílago y su habilidad de *Cosecha* le dio una indicación.

Has descubierto Glándula de Adrenalina Wyrmynn.

Este raro y valioso ingrediente tiene muchos usos tanto en la Alquimia como en la Artesanía.

Crees que podría hacer una poción que aumentará temporalmente la Resistencia, la Destreza y la Velocidad y otros efectos no identificados.

También tienes la sensación de que podría elaborar un objeto que aumenta la Resistencia, la Destreza y la Velocidad y otros efectos no identificados.

"A mi chica le encantará estos. Es alquimista y es magnífica con estas cosas", dijo Wick. "Entre otras cosas", añadió con un guiño. "Ven conmigo, ella estaría dispuesta a entrenarte en *Alquimia* como agradecimiento por salvar mi dulce trasero".

Gryph consideró la oferta por un momento, pero tenía que escapar de este lugar. Tenía que encontrar a Brynn y derrotar a Aluran. Una vez más, pensó en lo absurdo de su situación. Aquí estaba, un tipo solitario que nunca había jugado a un juego de rol (RPG) o un juego multijugador masivo en línea (MMO) en su vida, metido en un mundo dirigido por la mecánica del juego, en el que se le encargaba derrotar

a un dios. Gryph inhaló y obligó a su mente a enforcarse en su tarea.

“Te lo agradezco, de verdad, pero alguien ahí fuera me necesita. No puedo fallarle”.

Una mirada de comprensión cruzó el rostro de Wick, y extendió su mano hacia Gryph. “La mejor de las suertes, amigo mío”.

Gryph estrechó la mano del gnomo. “A ti también”. Sin más ceremonias, Gryph se dio la vuelta y se dirigió hacia el túnel que conducía a la entrada. Al acercarse, Wick lo llamó.

“Oye, Gryph”.

Gryph se volvió hacia el gnomo.

“Nos vemos en tu próxima vida”, dijo Wick con una mirada melancólica.

Con ese confuso comentario, Wick desapareció por otro túnel. Gryph sacudió la cabeza con desconcierto, pero recordó que el gnomo era un invocador de demonios. ¿Quién podía decir qué más le pasaba?

22

Habían pasado casi veinte minutos desde que Gryph había dejado atrás a Wick cuando la duda se abrió paso en sus entrañas. ¿Había tomado la decisión correcta de ir solo? ¿Y si Wick tenía razón? ¿Y si no había salida?

Sacó su nueva piedra encantada de su *inventario*. Era como la piedra *Anima Cuerda que había* encontrado en su *Inventario* original, salvo que aquella había sido un zafiro lleno de remolinos de luz blanca, y esta era de color antracita, con chispas de energía marrón.

Gryph la sostuvo en la palma cerrada y se concentró. La energía pulsó y fluyó desde la piedra como lo había hecho antes, pero esta vez, al fluir por sus miembros, los hizo rígidos y pesados, como si su cuerpo se estuviera convirtiendo en piedra. Subió hasta su cuello y se instaló en su cerebro. Pudo oír el rechinar y el lento crujir de la tierra y la piedra a su alrededor y entonces su mente se expandió y se llenó de conocimiento.

Has aprendido el hechizo ESTALACTITA VOLADORA.
Esfera: *Magia de la Tierra.*
Rango: *Base.*
Este hechizo conjurará una única lanza de piedra que volará hacia donde apunte el lanzador. Daño base: 20 puntos de daño de Tierra +2 puntos por nivel de dominio de la Magia de la Tierra.
Coste de Mana: *30.*
Duración: *N/A.*
Enfriamiento: *Ninguno.*

Has aprendido la habilidad MAGIA DE LA TIERRA.
Nivel: *1.*
Rango: *Base.*
Tipo de habilidad: *Activo.*
Ahora puedes ejercer el poder de la Magia de la Tierra. La Magia de la Tierra permite al usuario manipular la propia tierra. Hace uso de hechizos ofensivos y defensivos, pero

también se utiliza en la minería y para invocar o construir criaturas hechas de tierra.

Bueno, eso si es magico, pensó Gryph antes de darse cuenta de que había hecho un horrible juego de palabras.

Gryph consultó el mapa que le había dado Wick y tomó un túnel que conducía al oeste. Si estaba leyendo el mapa correctamente, estaba noventa y uno metros bajo tierra y a más de un kilómetro de túneles serpenteantes antes de llegar a su objetivo.

No está mal, pensó Gryph. Había un montón de iconos de calaveras y huesos cruzados de varios colores en su camino. Gryph se concentró en uno de color rojo, no muy lejos de él, y una indicación apareció en su visión.

Trampa de foso.
Palos Punji (Estaca de bambú afilada, típicamente una con punta de veneno).
Veneno.

Unos minutos después, Gryph encontró la trampa. Pudo ver un débil resplandor rojo que delineaba la fosa. Esta era su habilidad de *Percepción* en acción. En el nivel cinco tenía un 25% de posibilidades de detectar trampas. La oscuridad del resplandor le sugirió a Gryph que, si no hubiera sabido que la trampa estaba allí, no la habría detectado. Hizo una nota mental para tener más cuidado.

Gryph se acercó a la trampa de la fosa, pero no pudo resistirse a activarla. Aplicó presión con la culata de su lanza hasta que la piedra ultrafina que cubría la fosa se fracturó y cayó. La fosa tenía tres metros de profundidad y estaba revestida con docenas de palos punji afilados como agujas. No eran de madera, sino estalagmitas de piedra que crecían desde el suelo. Su uniformidad y su espaciado uniforme eran perfectos, como las hileras de maíz, lo que sugería que habían sido cultivadas. Peor aún, las puntas de aguja de cada estalagmita rezumaban un líquido viscoso.

Rocas venenosas. Perfecto. ¿Quién diablos construyó este lugar? ¿Y por qué? se preguntó Gryph. Todavía no entendía por qué el Túmulo arrojaba la muerte con tanta ligereza.

Siguió adelante. El túnel tomo un ligero giro a la izquierda y la pendiente aumentó. Si el mapa era preciso, pronto llegaría a una gran caverna que Wick había marcado con media docena de calaveras azules. Gryph se concentró en un icono de pergamino en la esquina de la sala y surgió otra indicación.

Puesto de Avanzada de Wyrmynn:

Lleno de apestosos wyrmynns. Al menos diez. Esta es la base desde la que patrullan nuestra zona. Le dije a Tifala que podía convocar a Avernerius en medio de ellos y ¡Bum!, problema resuelto. Ella dijo que no y me echó esa mirada. Ya sabes, la que dice: "Te

quiero, pero las cosas que puedes hacer me aterrorizan". En cualquier caso, se están acercando demasiado y debemos hacer algo con ellos pronto.

¿Quién era Wick? Ahora bien, Gryph era el primero en admitir que no sabía nada de los Reinos, pero incluso él percibía la extraña yuxtaposición entre la personalidad jovial del gnomo y las cosas que podía hacer. Gryph se anotó mentalmente que no debía confiar demasiado en el mapa ni en el gnomo que lo había hecho. Podría costarle la vida.

Gryph trazó otra ruta. Era más tortuosa y lo llevaba peligrosamente cerca de territorio no cartografiado, pero tenía menos iconos de la cabeza de la muerte. Sólo había visto una pequeña muestra de los terrores que albergaba este mundo, y no tenía prisa por aumentar su experiencia con ellos ahora.

Después de casi media hora, había subido serpenteando. Había activado *el Sigilo* en tres ocasiones. Dos veces cuando pasaron patrullas de wyrmynn y una vez cuando una bestia que olfateaba pasó por delante de su escondite. Su habilidad *Analizar* la identificó.

Bestia Umber.
Nivel: *17.*
Salud: *235.*
Resistencia: *230.*
Mana: *0.*
Espíritu:0.
Las Bestias Umber son una asquerosa mezcla de escarabajo y gorila. Sus orígenes están rodeados de misterio, pero la mayoría de los estudiosos creen que la Bestia Umber fue el producto de experimentos mágicos no naturales.
Fuerzas: *desconocidas.*
Inmunidades: *Desconocidas.*
Debilidad: *Desconocida.*

Gryph decidió que no había necesidad de enredarse con la bestia ahora, ni nunca. Le dio a la criatura unos minutos antes de continuar por el túnel.

Veinte minutos más tarde, descubrió una trampa de placa de presión que se conectaba a unas boquillas empotradas en la pared. Las boquillas le recordaron a Gryph los lanzallamas que había visto en la Tierra. Se acercó lentamente a la placa de presión, jurando que podía oler un viejo olor a carne quemada.

Caminó otros veinte minutos antes de llegar a una bifurcación en el túnel. El túnel de la izquierda descendía y podía oír el ruido del agua en movimiento. El túnel de la derecha subía con una pendiente cómoda.

Gryph eligió el camino de la derecha. Los ríos subterráneos no sólo

podían ser mortales con sus oleadas incontroladas, sino que el sonido le traía recuerdos de los túneles de inundación repentina bajo Las Vegas. Su unidad se había adentrado en los túneles para localizar a una célula terrorista que se escondía entre los indigentes de la ciudad. En un momento dado, los túneles estaban tranquilos y secos, y al siguiente, una inundación repentina les arrojaba un muro de agua. Subió por una escalera de emergencia, pero varios de sus hombres quedaron atrapados en el torrente. Sus cadáveres fueron encontrados a varios kilómetros de distancia, tan maltrechos que hubo que utilizar registros dentales para identificarlos. El terror de ahogarse seguía pesando en su mente.

Apenas dieciocho metros más arriba en el pasaje, Gryph oyó el sonido de unos pies que se acercaban. Entró en *Sigilo* cuando otra patrulla de wyrmynn apareció. Una figura con túnica lideraba este grupo. Gryph utilizó *Análizar* y descubrió que se trataba de un [Sacerdote Wyrmynn - Nivel 12]. Este sacerdote parecía más inteligente que el resto, ya que se detuvo y dio una orden a sus subordinados.

Mierda, pensó Gryph.

El sacerdote miraba directamente a su escondite, con ojos brillantes que iban y venían. El *Sigilo* aguantaba, pero Gryph decidió que era hora de probar su nueva ventaja de *Invisibilidad*. Sintió que un resplandor recorría su cuerpo, como si la luz se refractara en él. Luego, el brillo se detuvo, y una indicación apareció en su visión.

La Invisibilidad **ha fracasado.**

Mierda, el 15% es una mierda. ¿Había cometido un error al utilizar un punto precioso en una cualidad tan poco fiable? No sólo eso, sino que el intento fallido le había restado treinta puntos de resistencia.

Un rápido vistazo a su barra de resistencia en descenso hizo que el estómago de Gryph se llenara de preocupación. *Sigue adelante, sigue adelante. No hay nada que ver aquí*, pensó Gryph, forzando órdenes mentales en el universo.

El universo lo ignoró, y el sacerdote siguió mirando. La barra de resistencia de Gryph se encendió como las luces pulsantes de un coche de policía. Obligó a su mente a calmarse. El pánico sería mortal, pero también lo sería el sonido de su cuerpo cayendo al suelo si perdía el conocimiento.

Un momento eureka surgió en su cerebro. Todavía le quedaban *puntos de Atributos* por utilizar. Abrió su interfaz y vertió un punto en *Constitución* y su resistencia subió *unos puntos*, pero la barra no se rellenó.

¿Qué demonios? pensó alarmado Gryph, y vertió el segundo punto

en *Constitución*. De nuevo, un pequeño repunte fue la única respuesta. *¿Por qué no funcionaba?* La mente de Gryph buscó una respuesta. Debían ser necesarios cinco puntos para que el truco del juego funcionara. Eso era el valor de un nivel completo de *Puntos de Atributo*. Un gran coste para el truco del juego.

Su barra de resistencia palpitaba. El *Sigilo* fallaría en cualquier momento. ¿Qué demonios estaba haciendo este sacerdote? Sus compañeros se preguntaron lo mismo, mientras los otros wyrmynn se quejaban en voz baja.

"Silencio", siseó el sacerdote en su horrible lengua.

A Gryph le dolían los músculos por el esfuerzo de permanecer absolutamente quieto. Los ojos del sacerdote se alejaron del escondite de Gryph y su cuerpo se relajó. Al notar la relajación de la tensión, un explorador wyrmynn se puso a hablar. Un golpe de revés del báculo del sacerdote tiró al infractor al suelo con un gruñido de dolor.

Gryph tuvo su oportunidad y volvió a entrar en el túnel. Si lograba llegar a la siguiente curva, tal vez, sólo tal vez, podría escabullirse. Retrocedió un pie, luego otro, llevando lenta y silenciosamente cada bota al suelo. Ni una sola vez apartó los ojos del sacerdote wyrmynn.

Lo estaba haciendo. Casi se había perdido de vista cuando su pie cayó sobre una roca suelta y resbaló. La roca se deslizó por el declive detrás de él y los ojos del sacerdote se levantaron y se clavaron en los de Gryph.

El sacerdote sonrió con una boca llena de dientes mellados y levantó la mano. Un rayo de energía negra le pego a Gryph en el pecho y su cuerpo se paralizó de dolor. Su *Salud se redujo* en casi un tercio mientras sus músculos sufrían espasmos.

Has sido golpeado por la Explosión Necrótica.

Ráfaga Necrótica es un Hechizo de Magia de Muerte de nivel básico. Inflige daño mortal directo y puede causar parálisis temporal.

Has resistido la parálisis temporal.

Agradeciendo el pequeño milagro, se dio la vuelta y se alejó corriendo del wyrmynn. Una orden ladrada por el sacerdote hizo que las asquerosas criaturas lo persiguieran. Otra *Explosión Necrótica* voló por encima de su hombro izquierdo, explotando contra la pared del túnel. Varias flechas y una lanza repiquetearon contra la pared mientras él se sumergía, esquivaba y corría.

Gryph llegó a la bifurcación de nuevo y consideró regresar por donde había venido originalmente, pero sospechó que los wyrmynn lo alcanzarían e incluso podrían convocar a sus compañeros desde lo más profundo de los Túmulos.

Gryph giró en la bifurcación de la izquierda y la cacofonía del agua

corriente ahogó todos los sonidos de la persecución. Ya no podía oír al wyrmynn y no sabía lo cerca que estaban. El suelo estaba mojado y lleno de rocas y manchas de musgo, lo que hacía que los pies fueran traicioneros. No se atrevía a mirar hacia atrás por miedo a caerse.

Otra *Explosión Necrótica* le pasó de largo y se agachó por instinto. Los fragmentos de roca le cortaron la cara, pero no le causaron ningún daño. Sin embargo, la flecha que impactó en su hombro derecho sí lo hizo. El dolor se apoderó de él y se tambaleó. Su *Salud se redujo* a poco más de la mitad y deseó que Lex hubiera estado allí. Las habilidades curativas de su NPC y su gran martillo habrían sido un buen apoyo.

El aire se llenó de niebla cuando Gryph dobló la esquina. Un torrente de agua blanca de cuatro metros de ancho atravesaba el túnel. Dos cuerdas cubiertas de limo, una a pocos centímetros por encima de la espuma que se agitaba y otra a la altura del pecho, se extendían por el río. Desde allí, el túnel continuaba adentrándose en los Túmulos. Decirle al par de cuerdas antiguas puente era tanto una broma como la realidad. Gryph sabía lo que tenía que hacer, pero no tenía ganas de hacerlo.

Otra *Explosión Necrótica* voló por encima y forzó la decisión. Gryph puso un pie en la cuerda inferior mientras agarraba la otra con las manos. La cuerda se balanceó y Gryph casi perdió el equilibrio. Apenas estaba en el medio cuando llegó el wyrmynn.

El sacerdote ladró órdenes y las únicas palabras que Gryph pudo distinguir por encima del estruendo fueron “captúrenlo vivo”. Esto le pareció muy deportivo, hasta que su mente divagó en lo que podría significar ser capturado vivo por esas bestias apestosas. ¿Acabaría en una olla? ¿Tortura? ¿Algo aún más horrible?

Se dirigió con agonizante lentitud al centro del río. La espuma le dificultaba la visión y no podía oír nada. En cualquier momento esperaba que el metal de una lanza o una flecha lo alcanzara, o el aguijón de la magia de muerte del sacerdote. No hubo nada, y se arriesgó a mirar hacia atrás. Dos wyrmynn estaban sujetando una cuerda al extremo de una lanza. Una imagen de Moby Dick pasó por su mente. La punta de la lanza sería perfecta. Los bastardos estaban haciendo un arpón. Gryph aceleró y casi se cayó al resbalar su pie izquierdo.

Su cuerpo se desplomó y el dolor de la flecha en el hombro estuvo a punto de hacerle perder el agarre, pero se mantuvo firme. Se estaba acercando al otro lado, pero otra mirada hacia atrás le dijo que no lo lograría. Los wyrmynn habían completado su arpón improvisado, y el más grande, un [*Luchador Wyrmynn; Nivel 9*], apuntó.

Gryph sabía que tenía que saltar. Se giró, tensó los músculos y saltó. Aterrizó con fuerza, y el dolor de las costillas estallaba dentro de su cuerpo. Estuvo a punto de resbalar en el agua embravecida, pero

sus brazos extendidos encontraron las hebras de musgo húmedo que se aferraban al otro lado. Se levantó cuando un profundo pinchazo le perforó la pantorrilla izquierda.

Gryph gritó ante la agonía que subía por su pierna. Su salud se redujo aún más, cayendo por debajo del 40%. Otro tirón lo arrastró al agua. La corriente golpeó a Gryph, aplastándolo contra la orilla antes de arrastrarlo río abajo. La boca y la nariz se le llenaron de agua y no pudo respirar.

Desventaja Añadida.
Te estás ahogando; 5 puntos de daño por segundo.

Desventaja Añadida.
Estás sangrando; 5 puntos de daño por segundo.

Gryph no perdió el tiempo haciendo cálculos, pero sabía que estaría muerto en menos de un minuto si no hacía algo. Casi sin proponérselo, lanzó *Anima Cuerda*. Otro violento tirón de la cuerda sacó su cabeza por encima del agua. Habría gritado si no estuviera tosiendo grandes cantidades de agua de sus pulmones. Lo arrastraron como un pez flácido hasta la orilla. Cuando terminó de vomitar la bilis y el agua salobre, sintió que lo ponían boca abajo. Le tiraron los brazos hacia atrás y le ataron las manos con cuerdas.

Gryph terminó de lanzar el hechizo, y la cuerda unida a la lanza se deslizó con falsa vida. Al principio, sus captores no se percataron de la presencia serpentina hasta que la cuerda se lanzó hacia adelante, enrollando un lazo alrededor del cuello del wyrmynn que estaba atando las manos de Gryph. La cuerda dio un fuerte tirón y giró, lanzando al sorprendido hombre lagarto hacia el río. La cabeza de la criatura se estrelló contra el techo de la cueva y el wyrmynn desapareció en el agua, succionado como los desechos en un inodoro.

Otro lagarto fue arrojado al agua, y el sacerdote wyrmynn enfureció. La cuerda se tensó como una cobra lista para atacar. Gryph fue consciente de mantener la cuerda floja en el punto en el que estaba unida a la lanza. Sacó una poción de salud roja de su bolsa y se la bebió.

El calor le atravesó como el whisky en un día frío, y con él, la vida. Su barra de salud se disparó y alcanzó el 65%. No iba a morir, al menos todavía. El sacerdote murmuraba en voz baja y gesticulaba con sus manos llenas de garras. Lo que fuera que estaba lanzando le llevaba más tiempo que las *Explosiones Necróticas que había* lanzado antes. Gryph no era un experto en magia, pero sospechaba que un tiempo de lanzamiento más largo significaba que se avecinaban cosas malas.

Gryph pasó a la ofensiva y lanzó *Estalactita Voladora*. Sintió que su

brazo se ponía rígido mientras el poder de la propia tierra fluía por su brazo. Con un chasquido, un fino misil de roca salió de su palma extendida.

Gryph apuntó con la mano al wyrmynn más cercano, un explorador que había levantado su maza por encima de la cabeza y estaba preparado para hacerla caer sobre Gryph. La estalactita perforó la armadura del wyrmynn y le atravesó el pecho. Gryph obtuvo un *Golpe Crítico* por el alcance y la sorpresa. El wyrmynn estaba muerto antes de que la estalactita lo inmovilizara contra la pared de la cueva que tenía detrás.

Has ganado Puntos de Experiencia.
Has ganado 575 XP por matar a un explorador Wyrmynn.

El sacerdote estaba llegando al clímax de su dramático canto. Gryph no tenía ni idea de lo que estaba a punto de ocurrir, pero sí sabía una cosa: no tenía ganas de quedarse esperando. Gryph se puso en pie cojeando. Se volvió hacia el sacerdote y extendió los dedos centrales de ambas manos. No sabía si el wyrmynn entendía el gesto, así que siseó y gruñó el significado en wyrmynn perfecto.

Los ojos del sacerdote se abrieron de par en par con furia, pero mantuvo la disciplina y terminó su cántico con un siseo de ira. El sacerdote levantó las manos por encima de su cabeza y la energía plateada se fusionó. Gryph decidió que debía estar en otro lugar y se lanzó al agua corriente. El río lo estrelló contra los lados del túnel y su salud volvió a hundirse. Pero unos instantes después, la oleada se calmó mientras el agua llenaba el túnel. La buena noticia es que ya no se golpeaba contra los lados del túnel. La mala, que no había ningún lugar donde encontrar aire.

Giró y aceleró, y pronto su respiración se fue apagando. Una luz roja enfurecida se desató en su visión y comenzó a ahogarse.

23

Una oleada de excitación recorrió al Rey del Túmulo. Su wyrmynn había acorralado al elfo y le traería la *Divinidad*. Pronto tendría el poder de escapar de esta miserable media vida. Pronto se convertiría en un dios.

Observó la batalla a través de los ojos del sacerdote wyrmynn. Aunque todavía era de nivel relativamente bajo, este elfo había demostrado ser increíblemente ingenioso, incluso creativo. Al Rey del Túmulo le gustaban los desafíos. Como maestro de la esfera del alma, el Rey del Túmulo podía asimilar las habilidades y los conocimientos de los que poseía. Esa era la forma en que había obtenido tanto conocimiento y poder en su vida física. Y lo volvería a tener.

Una alegría nefasta estalló en la mente del Rey del Túmulo. *El wyrmynn lo tiene*. El hombre estaba herido, pero vivo, tal y como él había exigido. El renacido hizo planes. Consumiría el alma del elfo y tomaría su cuerpo como propio. Con la *Divinidad* podría atiborrarse de toda la vida dentro del Túmulo.

Entonces evolucionaría la *Divinidad.* Llevaría tiempo y paciencia, pero el Rey del Túmulo había sufrido durante milenios, así que también era un maestro de la paciencia. El wyrmynn tenía su premio atado y listo para ser entregado cuando el hombre escapó de sus ataduras y las utilizó como arma. Había utilizado su limitada magia de una manera muy inventiva. El Rey del Túmulo habría quedado impresionado si no estuviera tan enfadado.

Es hora de tomar el control de esta situación, se dio cuenta el Rey del Túmulo.

Extendió su voluntad a través de su mazmorra y se colocó en la pequeña mente del sacerdote wyrmynn. La bestia tenía el mana suficiente para este hechizo. Sería un conducto para el lanzamiento del Rey del Túmulo. Sabía que quemaría la mente del sacerdote, pero eso le importaba menos que un hombre que pisa por error una hormiga mientras sale a pasear.

El Rey del Túmulo empezó a lanzar el *Portal de Almas*, un hechizo de su propia creación. Requería un largo tiempo para lanzarlo, pero una vez completado, crearía un portal entre su ubicación y la batalla. Entonces podría arrastrar al hombre a través del portal y quitarle su premio.

El hombre lo miró fijamente e hizo un gesto furioso con ambas manos que el Rey del Túmulo no entendió. Entonces el elfo habló en el horrible idioma del wyrmynn y el significado quedó claro.

No, joven tonto, tú jódete, pensó el Rey del Túmulo. El lanzamiento llegó a su fin cuando el elfo añadió un último insulto a los gestos y las palabras y se lanzó al río embravecido.

El Rey del Túmulo aulló, y su rabia quemó lo poco que quedaba de la mísera mente del sacerdote wyrmynn. La criatura se desplomó, muerta antes de caer al suelo. La energía contenida en el hechizo del Rey del Túmulo no tenía adónde ir. Explotó y atravesó al wyrmynn restante, salpicando la cueva de sangre y vísceras.

La mente del renacido trató de sentir la *Divinidad.* No pudo ver al hombre. No tenía ningún súbdito en el río torrencial, pero sabía a dónde llevaría al elfo. A la caverna con el lago. El lago donde habitaba el arboleth.

El miedo se apoderó del Rey del Túmulo. No había ningún ser en esta mazmorra que pudiera desafiar al Rey del Túmulo, excepto el arboleth. Era una antigua aberración etérea que el Rey del Túmulo había atraído a este reino en su arrogancia juvenil. Había necesitado todo su poder para atrapar a la bestia en la prisión acuática donde ahora vivía. La prisión acuática en la que pronto entraría el hombre con la *Divinidad*.

Si el arboleth se apoderaba de la *Divinidad*, escaparía, y el Rey del Túmulo era demasiado débil para sobrevivir a una batalla con la entidad inmortal. Tenía que evitar que eso ocurriera.

Extendió su mente hacia el lago subterráneo. Allí, en una pequeña isla, hizo emerger un cofre cargado con las mejores armas que el Rey del Túmulo podía proporcionar. Encantó el cofre con un hechizo de seducción que atraería al elfo a la isla. No era mucho, pero quizás fuera suficiente para que el elfo sobreviviera y escapara.

Así tendría que ser.

24

La salud de Gryph estaba jugando a un juego llamado "¿Qué tan rápido puedo caer?" y estaba haciendo un esfuerzo del jugador más valioso(MVP). Supuso que llevaba un minuto en el agua cuando un aviso de *Ahogamiento apareció en la* esquina de su visión. *¿Otra vez? Maldita sea.* Los destellos de luz brillaron en su visión y le indicaron los últimos momentos de su vida.

El torrente de agua disparó a Gryph desde la apertura de la cueva como una bala de cañón. Una bala de cañón tosiendo y chisporroteando, casi muerta. Gryph inhaló una respiración entrecortada que quemó sus hambrientos pulmones mientras los nutría.

Fue entonces cuando se dio cuenta de que estaba cayendo. Había salido a una gran caverna, dominada por un lago. El agua del río entraba en la caverna a casi treinta metros de altura. Gryph salió disparado como un corcho que explota de una botella de champán agitada, cayendo de cabeza sobre los pies mientras se precipitaba hacia el lago.

Gryph sabía que el dolor estaba a punto de llegar, pero cuando golpeó la superficie del agua con una épica caída de vientre, sospechó que también podría morir. El agua se sentía como el hormigón y las pequeñas respiraciones que había hecho en sus pulmones explotaron con el impacto.

Gryph perdió el conocimiento.

En las profundidades del lago, algo se agitó. Un cuerpo primordial se despertó de un letargo mortal. Había algo en su cueva. Algo que contenía un poderoso potencial. Algo que le serviría.

Cuando Gryph volvió en sí, estaba a varios metros bajo el agua y se hundía. Su salud parpadeaba mientras descendía al 10%. Su salud, al igual que su cuerpo, se estaba hundiendo. Se sobrepuso a la agonía y nadó hacia la tenue luz de la superficie. Sus pulmones ardían como el hierro fundido mientras daba las últimas patadas frenéticas. Su mente

se retiró a un lugar de confort. Un lugar de su pasado.

Brynn caminó en el lugar que una vez amó más. La casa de Bow Lake. La casa que se quemó. La casa que se había llevado a su madre. Brynn miró a Gryph y sonrió. Todo estaba mal. Era la Brynn adulta la que miraba a Gryph. Sin embargo, podía ver a la niña de quince años cuya vida pronto se haría añicos mirándolo a él. Le había fallado entonces. No le fallaría ahora.

Gryph salió a la superficie y sus pulmones ardieron al inhalar.

Pasó unos momentos recuperándose cuando un dolor agudo le recordó que la lanza seguía clavada en su pierna. El viaje por el río había roto el astil en dos, lo que había hecho que aumentara el flujo de sangre. Intentó arrancar el asta de la lanza de su pierna, pero no pudo conseguir un agarre sólido del arma.

En lugar de eso, rebuscó en su mochila y cogió su última poción de salud. Su mano temblaba de dolor mientras luchaba por mantener el frasco por encima del agua. Descorchó la botella y se bebió el líquido de un solo trago. El calor y la tranquilidad se extendieron por su cuerpo y su barra de salud se disparó hasta casi el 60%.

La potencia de las pociones curativas seguía sorprendiéndole. No sólo restablecían la salud, sino que tejían los huesos y cerraban las heridas. Era una de las muchas cosas de este mundo que no podía entender. Se hizo una promesa. Si sobrevivía a este infierno de mazmorra, aprendería a hacerlas. Muchas de ellas.

Recuperó el aliento y observó su entorno. El lago era grande, de media milla de ancho en su parte más ancha. Estaba rodeado por tres lados por las altas paredes de la caverna, pero el cuarto lado tenía una playa y, mejor aún, una sólida puerta de metal. Había una salida.

Entonces sintió un cosquilleo en el fondo de su mente y su mirada se dirigió a su izquierda como el hierro a un imán. A doscientos metros había una isla de roca y arena. En el centro de la isla había un gran cofre de metal y madera. Una oleada de deseo surgió en su mente. Deseaba el cofre, lo deseaba más que nada. En algún lugar de los recovecos de su mente, sabía que era una tontería. Necesitaba salir del Túmulo, no desviarse por unas cuantas baratijas.

Gryph se concentró y nadó hacia la playa. Concentró su mente, ignorando la atracción del pecho que le arañaba. Después de unos minutos de nadar, se sorprendió al darse cuenta de que se había desviado y que ahora nadaba hacia la isla.

Porque no comprobarlo ahora, pensó Gryph. *Estoy muy cerca.*

Se subió a la isla. Estaba a seis metros de distancia. Su mente se nubló y el dolor de su pierna se desvaneció hasta convertirse en un lejano latido. El cofre estaba cerca, y sabía, sólo sabía, que contenía tesoros increíbles destinados a él. Un dolor punzante atravesó la niebla cuando la lanza rozó la piedra de la isla.

Hizo una mueca y cayó de rodillas. Al mirar hacia abajo, vio que la cabeza de la lanza con púas había atravesado todo el músculo de su pantorrilla. Del otro lado sólo sobresalían unos pocos centímetros de mango, rotos en un amasijo de astillas irregulares. Gryph agarró el asta por debajo de la punta e inhaló profundamente. Al exhalar, tiró de la punta de la lanza para liberarla, lo que provocó un chorro de sangre fresca. Gryph gritó y perdió el conocimiento.

Algún tiempo después se despertó, sorprendido de que la herida de su pierna se hubiera curado. ¿Efectos residuales de la poción curativa, quizás? Se levantó y el dolor de la pierna se había reducido a un profundo latido. Su mente estaba nublada, recordando una resaca posterior a la borrachera, pero Gryph olvidó su dolor al ver el maravilloso cofre.

Sintió un anhelo como nunca había experimentado. La obsesión de un niño por su juguete favorito o la necesidad de un alcohólico por una bebida o el deseo del soldado que regresa por el toque de su amante. Era todo eso y más.

Se acercó al cofre, con los dedos temblorosos de anticipación. La energía fluía del cofre y, al acercarse, vio que era tanto una obra de arte como un contenedor. Madera envejecida que contaba una historia con imágenes talladas en bajorrelieve, reforzadas por bandas de un metal verde.

Un poderoso guerrero, con una brillante lanza en alto, se encontraba junto al cofre abierto. Rayos de oro radiante brotaban de la superficie del cofre, bañando al guerrero en calor y gloria. Su expresión era el cumplimiento de todas las promesas que Gryph sentía ahora en su mente. Lo que había en ese cofre cambiaría su vida para siempre. El resto de la historia contaba las grandes aventuras. Reinos unidos. Bestias demoníacas asesinadas. El mal expulsado de los Reinos.

La mente de Gryph se precipitó hacia Brynn. *Con esto puedo salvarla*. Los ecos de sus pensamientos volvieron a él reforzando su seguridad. Nunca había estado más seguro de algo en su vida. Con manos temblorosas, abrió el cofre con facilidad. Un clic bajo anunció que el mecanismo se había liberado, y la tapa se abrió sobre bisagras bien engrasadas.

Gryph miró el cofre con asombro. Estaba tan distraído con la riqueza del cofre que no se dio cuenta de que las burbujas de aire rancio rompían la superficie a una docena de metros detrás de él.

Porque el cofre contenía maravillas que Gryph no había visto desde que entró en los Reinos. Su don de *Identificar* apareció cuando sacó cada objeto del cofre.

Encontraste Braceres de los Elfos del Retorno.

(Armadura ligera)
(Magia Aérea)
Clase de artículo: *Base*
Categoría del artículo: *Activo.*
Bonificación a la CA: *+8 (+2 bonificación de elemento base).*
Poderes activos.
Poder (1): *Control magnético de las armar lanzadas.*
Límite de mana: *N/A*
Enfriamiento: *5 segundos.*

El desplazamiento de elementum amarillo infunde estos brazaletes de cuero de extraordinaria calidad. Además de proporcionar grandes ventajas de armadura, el portador puede utilizar los brazaletes para invocar las armas lanzadas hacia él, permitiéndole atacar de nuevo. Este poder no tiene reutilización.

Encontraste Peto de la Luna con Bandas de Cuero.
(Armadura ligera)
(Magia de la Vida)
Clase de artículo: *Mayor.*
Categoría del artículo: *Pasivo/Activo.*
Bono de CA: *+18 (+5 Ventaja de los objetos mayores).*
Poderes pasivos.
Poder (1): *Regeneración de salud +25%.*
Poder (2): *Resiste la magia de la muerte: +25%.*
Poderes activos.
Poder (3): *Llamarada lunar: Una oleada de luz lunar (Energía Vital) explota desde el peto causando ceguera temporal y 5 puntos de daño por punto de mana gastado a todas las criaturas de las magias inferiores y curando 5 puntos de daño por punto de mana gastado a uno mismo y a todos los aliados en un radio de 15 metros.*
Límite de mana: *20%.*
Enfriamiento: *6 horas.*

Este Justillo de cuero de extraordinaria calidad está cubierto de bandas de capas de elementum verde y mithril blanco.

Encontraste las Botas Élficas de la Destreza.
(Armadura ligera)
(Air Magia Aérea)
Clase de artículo: *Base*
Categoría del artículo: *Pasivo/Activo.*
Bono de CA: *+10 (+2 bono de elemento base).*
Poderes pasivos.
Poder (1): *+2 Destreza.*
Poder (2): *-10% de coste de resistencia para el sigilo.*
Poderes activos.
Poder (3): *Velocidad duplicada durante 15 segundos por punto de mana gastado.*
Límite de Mana: *10%.*
Enfriamiento: *1 hora.*

Estas extraordinarias botas de cuero las llevan los guerreros elfos. Fabricadas con la piel de un lagarto de ataque, las botas ofrecen una excelente protección y habilidades de velocidad derivadas de las bestias.

Encontraste Pantalones de Guerra de los Elfos.
(Armadura ligera)
Clase de Objeto: *No mágico.*
Categoría del Artículo: *NA.*
Bono de CA: *+12.*
Un par de pantalones de cuero bien hechos, mejorados con gruesas almohadillas de piel que proporcionan una excelente protección.

Encontraste Capa de Elfo.
(Armadura ligera)
(Magia de la vida)
Clase de artículo: *Base.*
Categoría del artículo: *Pasivo.*
Bono de CA: *+6 (+2 bonificación de elemento base).*
Poderes pasivos.
Poder (1): *+5 Niveles a Percepción y Analizar mientras se lleva puesto.*
Límite de Mana: *NA.*
Enfriamiento: *NA.*
Esta capa de cuero suave está hecha con la piel de un zorro explorador. Proporciona una excelente protección y habilidades de percepción derivadas del animal. Es el atuendo tradicional de los exploradores elfos del bosque.

Encontraste a Pesadilla del Oscuro.
(Lanza de guerra élfica)
(Bastones/Lanzas)
(Magia de la Vida)
Clase de artículo: *Base.*
Categoría del artículo: *Pasivo/Activo.*
Daño base: *+11 (+2 bonificación de objeto base).*
Poderes Pasivos.
Poder (1): *Doble daño a criaturas etéreas, chthónicas, de la muerte o del caos. Los supuestos Magias Inferiores.*
Poderes Activos.
Poder (2): *Desterrar (muerto viviente o invocado) Al golpear un 2% por punto de mana gastado, corta la conexión del muerto viviente/ser invocado con su reino natural, "matándolo". Limitado al 80%.*
Límite de Mana: *5%.*
Enfriamiento: *5 minutos.*
Esta lanza de guerra élfica está hecha con una asta de madera de aliso blanco con punta de mithril y sellada con savia de flor de estrella (una resina de vida). La energía vital del arma disipa a los muertos vivientes.

Encontraste la Cuerda de Seda de Araña Empyrean.

(9 metros)

Clase de Artículo: *Base.*

Categoría del Artículo: *Pasivo.*

Poderes Pasivos.

Poder (1): *Obligar. Los seres atados con esta cuerda están obligados a responder a todas las preguntas. La posibilidad de resistirse es igual al doble de la Sabiduría.*

Poder (2): *Los hechizos de Anima Cuerda duran el doble.*

Límite de Mana: *NA.*

Enfriamiento: *NA.*

Tejida con la seda de una araña empyrean, esta cuerda es casi irrompible y, como la propia araña empírea, puede obligar a otros seres a dar respuestas veraces.

El hallazgo era increíble y estaba perfectamente adaptado a él. Una parte de su mente lo encontró extraño, pero su emoción ahuyentó todas las dudas. El cofre también contenía un saco de 135 monedas de oro, 235 monedas de plata, 432 monedas de bronce, cinco pociones más de salud, resistencia y mana y un pequeño saco de piedras de hechizo brillantes. Se concentró en cada una de las piedras y recibió una serie de indicaciones.

Encontraste una piedra de hechizo para el hechizo de magia de aire HALO DE AIRE.

Encontraste una piedra de hechizo para el Hechizo de Magia de la Vida CURACIÓN MENOR.

Encontraste una piedra de hechizo para el Hechizo de Magia de la Vida DETOXIFICACIÓN.

Guardó la bolsa de piedras de hechizo en su inventario y se puso las piezas de la armadura. Sintió impulsos de energía que recorrían su cuerpo a medida que los diversos poderes pasivos de los objetos lo potenciaban. Sintió un impulso de vitalidad cuando el peto aceleró la regeneración de su salud. Se sintió más ágil y enérgico al ponerse las botas. Podía percibir las fuerzas magnéticas que ahora tenía a su disposición cuando se colocó los brazaletes en los antebrazos. Finalmente, la niebla de su mente se despejó cuando se activó el bono de *Percepción* de la capa. Se colgó la cuerda del cinturón y levantó su arma elevada.

La vida era buena.

Un segundo antes de que el dolor estallara en su pierna, su *Percepción elevada* le alertó de un ruido que se deslizaba detrás de él. Se giró presa del pánico, pero ni siquiera su recién elevada *Destreza* fue suficiente para evadir el silencioso ataque. Un grueso tentáculo verde grisáceo le rodeó el tobillo izquierdo y unas espinas en forma de aguja le perforaron la piel. La agonía le desgarró la pierna mientras era arrastrado al agua.

25

Una vez, hace mucho tiempo, el Túmulo era mucho más grande. El espacio físico no había cambiado. Las mismas cavernas y túneles y ruinas de barracas, almacenes y templos antiguos seguían existiendo y en los mismos lugares. El Túmulo no era una mazmorra normal. Estaba vivo, pero había estado muriendo lentamente durante cientos de años.

Así es como Ovrym seguía viviendo. Si el Túmulo lo hubiera capturado en la cima de su poder, no habría sobrevivido más que unos pocos días, sin importar los muchos años que había llamado hogar a este miserable lugar. Algunos días se preguntaba si su existencia era realmente vida. Quizás era su penitencia. Dejó que estos pensamientos fluyeran sobre él y su poder se disipó como una ola que rompe en una playa.

Mientras Ovrym estaba sentado en su cámara meditando, sintió una ondulación en el éter. La perturbación que hace tanto tiempo le había enviado a esta búsqueda había llegado. La onda se convirtió en una explosión que fluyó sobre él y se extendió hasta cubrir el mundo entero. Sus ojos se abrieron, carbones punzantes de luz amarilla que atravesaban la oscuridad y los seres vivos por igual. El momento que había previsto había llegado. Tras años de espera, su propósito se había revelado.

Ovrym era un xydai, quizás el único en este Reino. Su piel gris era del color del carbón gastado, un tono gris oscuro, que parecía más muerto que vivo. Era delgado y alto. Su pelo blanco plateado y brillante era largo. Dos finos mechones de pelo trenzado le caían desde un lado de la cabeza y pasaban por las orejas puntiagudas que eran un recuerdo diario de la herencia robada de su pueblo. Una larga y gruesa trenza le llegaba hasta la mitad de la espalda, sujeta con anillos de elementum. Insignias de honor. Insignias del cargo. Recuerdos de su traición.

Se levantó y se dirigió a una pequeña estantería contra la pared.

Bebió agua de una antigua vasija de arcilla y avivó las brasas de la chimenea. La habitación que había sido su hogar durante los últimos años probablemente había sido una vez el cuarto de los sirvientes. Mucho antes de que él llegara. Mucho antes de que se exiliara no una, sino dos veces.

Ahora el pequeño espacio era el hogar. Pero mientras urgía a las brasas adormecidas a volver a la vida ardiente, supo que hoy todo cambiaría. Colocó una olla de guiso de setas demasiado vieja sobre el fuego. Apartó de su mente los gorgoteos de su estómago y practicó sus formas.

Ovrym había sido una vez un Adjudicador, un monje guerrero que había dominado su mente al servicio del orden. Mientras se movía por las formas con una facilidad practicada, su mente se asentó una vez más. Se alejó de los pensamientos negativos que amenazaban con asfixiarlo y se abrió al éter mientras el sudor subía por su cuerpo.

El éter estaba siempre presente y siempre lo había estado. La primera de las esferas. Para los no iniciados, el éter parecía un mar interminable de igualdad, pero para los que estaban en sintonía era un océano fluido de corriente y potencial. Era la fuerza más peligrosa del universo, desesperada por arrastrar toda la existencia a su sopa primordial. Pero también era el Todo del que surgió toda la creación. Había sido entrenado en *Magia del Pensamiento* como defensa contra el éter.

Ovrym aquietó su cuerpo, rígido como una estatua, relajado como el agua y envió sus pensamientos al éter. Su mente serpenteó por los túneles y pasillos como la sangre por las venas. Los focos de luz palpitaban como órganos mientras atravesaba el cuerpo del Túmulo. Evitó el gran resplandor de las profundidades y se deslizó alrededor del campamento wyrmynn. Disminuyó la velocidad al pasar por el pequeño puesto de avanzada que una vez había llamado hogar, pero siguió adelante antes de que el sentimiento pudiera atraparlo.

Se deslizó y encontró lo que buscaba. Era un hombre, un alto elfo, una raza que durante mucho tiempo se creyó que había abandonado este mundo como su propio pueblo. Se estiró alrededor del recién llegado y vio una mota de poder puro en su centro. Ovrym envió sus pensamientos a la mota y ésta pulsó con una luz violenta.

De vuelta a su cueva, Ovrym cayó al suelo, aturdido. Las oleadas de todas las esferas mágicas le penetraron enviando cascadas de dolor a cada célula. Abrió la boca para gritar, pero no salió nada. Después de un momento, el dolor desapareció y Ovrym recuperó el control de sí mismo.

“Una *Divinidad*. Así que es verdad”, dijo Ovrym con temeroso regocijo.

Ovrym se sentó y comió. El calor del guiso le reconfortó el cuerpo

mientras intentaba calmar su mente. Después de comer, se puso de pie y se dirigió a un cofre en la esquina de la habitación. Era el momento de vestirse. La Orden había seguido durante mucho tiempo un ritual de preparación. Los ritos daban sentido a la vida y ayudaban a proteger la mente del éter.

En primer lugar, se puso unos pantalones hechos con la seda hilada de los wyrms del éter y sintió que una oleada de bienestar aumentaba su resistencia. A continuación, se puso el justillo de cuero de toro empíreo, y sintió que una oleada de salud recorría sus venas. A continuación, se enfundó los brazos con corteza de árbol celestial y se puso unas botas hechas con la piel de una serpiente prismática. *Su* mente se aclaró y su cuerpo se hizo más fuerte y ágil. Se puso el arco y el carcaj a la espalda.

Finalmente, cogió su *Espada de Metal Sangrado* de sus clavijas en la pared y se lo ató a la cintura. El arma tradicional de la Orden era una hoja curvada y afilada hecha de elementum que había pasado por una zona de sangrado, un lugar donde las esferas de la magia no tenían influencia. La Espada, al igual que la propia área de sangrado, actuaba como una zona mágica nula, capaz de disipar toda la magia. En manos de un Adjudicador era un arma poderosa.

Ovrym salió de su pequeña cueva y entró en una más grande. El goteo constante del arroyo que alimentaba su jardín le ayudó a tranquilizar su mente. Incluso aquí, en las profundidades del Túmulo, la vida se mantenía.

Se detuvo ante un muro de piedra tosca y señaló un patrón con los dedos. La piedra se deshizo, su estructura básica fue alterada por sus pensamientos. La atravesó, se envolvió en *Sigilo* y se dirigió hacia la perturbación.

Tardó varias horas en encontrar al recién llegado. Durante el viaje, Ovrym sintió ondas de dolor, miedo y triunfo en el éter. Se cruzó con muchas bestias en su viaje. Wyrmynn y gusanos de cresta, gnomos y bestias umber. Una vez estuvo tan cerca de sus antiguos compañeros de la Compañía Gris, que pudo oír sus bromas. Ignoró su sentimiento de pérdida y los dejó pasar.

Tras una larga búsqueda, lo encontró. El hombre con la *Divinidad*.

Ovrym se encontraba al final de un largo túnel sin uso, bloqueado por una antigua cueva. Más allá pudo sentir al hombre. Se encontraba en una gran cámara dominada por el agua. Un depósito subterráneo. Levantó la mano dispuesto a apartar la tierra rota y caída como lo había hecho con la barrera que protegía su hogar.

Pero entonces sintió algo más. Algo primario que desenterró antiguos sentimientos de terror en todos los xydai. Algo que no debía, no podía estar aquí.

“Un arboleth. El antiguo enemigo”, dijo Ovrym con miedo e

incredulidad. “¿Cómo?”

Su mano vaciló y tembló. Ovrym apartó su atención de la cámara y la dirigió a su mano. Intentó calmarla, pero durante largos segundos ignoró sus órdenes. El miedo luchaba contra el propósito. Ovrym sabía que tenía que llegar al hombre, pero enfrentarse a un arboleth era peor que un suicidio.

Cerró los ojos y centró sus pensamientos. Tras largos momentos, volvió a tener el control.

Ovrym envió impulsos de magia mental a la tierra y la piedra que tenía delante. Lentamente, los escombros se transformaron, se derritieron y se abrieron. Había suficiente espacio para que él se moviera a través de ellos, y se encontró en una cornisa por encima del agua.

La caverna era enorme, la más grande que había visto hasta entonces en el Túmulo. El hombre estaba muy abajo, en una pequeña isla en el centro del lago, de pie frente a un cofre abierto. Estaba sacando piezas de armadura del cofre y poniéndoselas. Desde esta distancia, su habilidad de *Identificación* no podía distinguir las estadísticas de los objetos, pero su calidad era exquisita.

Cuando Ovrym dirigió su habilidad *Analizar* hacia el hombre con la *Divinidad,* un sentimiento invasivo de anhelo fluyó en su mente. Quería lo que había en el cofre. Debía tenerlo. Antes de darse cuenta, Ovrym había dado varios pasos hacia delante y su mente estaba calculando una inmersión en el agua.

¿Por Ymiir? pensó Ovrym, sacudiendo la cabeza para recuperar el control. Se concentró y expulsó los pensamientos tóxicos de su mente. La sala estaba repleta de una magia poderosa con la que nunca se había encontrado. Algo que se aferraba al núcleo de su ser y lo arrastraba hacia adelante. Sólo su riguroso entrenamiento mental y su nivel de habilidad en la *Magia del Pensamiento* le habían permitido recuperar el control. Con razón el hombre de abajo no podía resistir el canto de la sirena.

Era el Túmulo, se dio cuenta Ovrym. Tenía que serlo. Hacía tiempo que sabía que el Túmulo tenía la capacidad de obligar a criaturas de todo tipo a entrar en sus profundidades. Así fue como él y la Compañía Gris fueron atrapados. Pero este nivel de control sobre la mente era mucho más fuerte que cualquiera que hubiera sentido incluso en aquel día de hace tanto tiempo.

El cofre. La poderosa magia se centró en el cofre, atrayendo al hombre como un buitre a la carroña. El hombre debía haber despertado al arboleth. Por eso Ovrym no había sentido hasta ahora los pensamientos manchados de la aberración. Había estado durmiendo.

Ovrym levantó la cabeza, a punto de advertir al hombre sin

importar las consecuencias, cuando un tentáculo espinoso se enroscó en el tobillo del hombre y lo arrastró al agua. Ovrym estuvo a punto de saltar al agua, pero el miedo se apoderó de él. Recuerdos ancestrales surgieron en su mente. Los arboleth habían esclavizado a sus antepasados, pervirtiendo sus almas en una raza servidora que había sido un azote para todos los Reinos.

Se congeló, incapaz de moverse. Sus pensamientos huyeron al pasado, de vuelta al niño, al aprendiz en la Orden. Había llegado una comitiva que había infundido miedo y respeto a su maestro. A Ovrym le habían ordenado que se quedara en su habitación, pero se había sentido obligado por algo que no entendía y se había colado en el balcón que había sobre la sala de recepción del Gran Adjudicador.

Fue entonces cuando los vio. Xydai como él, pero más viejos, más fuertes y aterradores. Incluso el Gran Adjudicador había mostrado deferencia a estos hombres y mujeres. Supo que se llamaban los Pureza, cazadores de aetherials.

La Pureza había venido a pedir ayuda, pero el Gran Adjudicador se negó. Dijo que la Orden eran defensores de las leyes, no guerreros ni asesinos. Ovrym había estudiado los Escrituras y sabía que el Gran Adjudicador decía la verdad, pero también sabía la verdadera razón por la que se negaba. El Gran Adjudicador tenía miedo.

La Dama de la Pureza, una mujer alta con los mismos ojos amarillos y piel oscura que Ovrym, se adelantó con la mano por encima de la cabeza. El Gran Adjudicador vio entonces a qué se enfrentaba la Pureza. Ovrym lo sabía porque también lo vio.

Ovrym estaba en otro lugar. Un pequeño ejército de la Pureza se encontraba en una llanura devastada mientras varios seres altos con túnicas emergían de la niebla. Los humanoides con aspecto de calamar eran illurryth, adeptos etéreos con la *Magia del Pensamiento*. Los illurryth lanzaron destellos de energía telepática y los xydai cayeron. Los Pureza eran feroz y no se rendirían sin luchar. Contraatacaron con magia y cuchillas y la batalla cambió.

Pero los illurryth no eran más que sirvientes y sus amos estaban a punto de entrar en combate. Los arboleth, enormes demonios acuáticos instalados en tanques flotantes de metal y cristal llenos de agua surgieron de la niebla. Los arboleth lanzaron terribles ataques mentales y golpearon a la Pureza con oleadas de dolor psíquico.

Xydai cayó gritando, y los arboleth hicieron retroceder a los Pureza. Sin embargo, no mataron a sus enemigos. En su lugar, los tomaron como anfitriones para sus crías. Estos poderosos enemigos de los arboleth serían infectados y renacerían como illurryth. Se convertirían en Otros.

Ovrym lo sintió todo como si le hubiera pasado a él. En cierto modo, si le había pasado a él.

Ovrym aún podía recordar el grito psíquico que lo arrancó de ese día. Nunca había sentido tanto miedo, tanta maldad despótica como aquel día. Las imágenes se detuvieron y la alta mujer xydai clavó los ojos en Ovrym. La simpatía brotó de ella y sus pensamientos calmaron a Ovrym con amor y bondad.

Pasó una semana en la enfermería recuperándose, sin que su maestro se apartara de su lado. El Gran Adjudicador lo visitó, mirándolo con una amabilidad que pocos habían visto en el rostro del anciano.

La Dama de la Pureza también se acercó a él y le habló con voz suave. Por primera vez en su vida sintió lo que la mayoría de los niños de los Reinos ignoraban. Ahora sabía lo que se siente al tener una madre. Todavía podía recordar el calor de su tacto, el extraño aroma floral de su pelo. Ella le había enseñado sobre su pueblo y le había dado un regalo.

"Un icono para mantenerte a salvo", había dicho de la esmeralda intrincadamente tallada y sujeta en un collar de platino y mithril. Ovrym la llevaba siempre consigo.

Ovrym volvió al presente, y descubrió que su mano izquierda había sacado el collar de dentro de su justillo. Acariciar el icono le reconfortó. Cerró los ojos y desterró sus propios temores.

Miró hacia abajo, al agua inmóvil.

"Lo siento, soy débil", dijo Ovrym al condenado.

26

Una vez más, Gryph se estaba ahogando. Se estaba convirtiendo en una costumbre que no disfrutaba. El tentáculo enredado en su pierna tiró de él hacia abajo con rapidez y fuerza. Vio cómo su barra de resistencia caía rápidamente mientras el aire de sus pulmones escaseaba. Su barra de salud también se hundió a un ritmo constante y su mente se nubló.

Desventaja añadida.

Has sido envenenado con una neurotoxina etérea. Esta sustancia tóxica provoca oleadas de dolor, confusión mental y, si no se trata, muerte cerebral. Hace poco daño ya que incapacita a la presa en lugar de matarla. 2 daño/seg.

Bueno, mierda, pensó Gryph. Apuñaló el tentáculo con su lanza, cortando su esponjosa superficie. El tentáculo se desprendió y desapareció dejando riachuelos de icor negro que volvieron el agua turbia. Gryph dio una patada hacia la superficie, pero antes de llegar al metro y medio, otro tentáculo surgió de las profundidades y le rodeó la cintura.

Este tentáculo era más grande y fuerte que el anterior, cubierto de almohadillas pegajosas en forma de copa. Nódulos similares a los de los crustáceos cubrían la mayor parte de la superficie expuesta, actuando como armadura. Apretó a Gryph, forzando el poco aire que le quedaba en los pulmones y lo arrastró hacia la oscuridad.

El pánico se apoderó de Gryph, acrecentado por el veneno que provocaba oleadas de confusión en su mente. Había algo en el borde de sus pensamientos. Algo que le hacía cosquillas en la mente. Algo que intentaba recordar desesperadamente.

Oyó una voz en su cabeza que gritaba y se dio cuenta de que era su propia voz. Gritaba: *¡Aire, Aire, Aire!*

No me digas, subconsciente Sherlock, Gryph bramó a su voz interior. Los pulmones se le llenaron de agua y su cabrón interior siguió

gritándole *Aire, Aire, Aire*. Entonces, en una parte lejana de su mente, comprendió.

Magia de Aire. Gryph metió la mano en su inventario y extrajo la piedra de hechizo *Halo de Aire.* La sujetó con fuerza y trató de concentrarse, pero su mente estaba a la deriva, hundiéndose con su cuerpo en las profundidades de las aguas sofocantes.

Estaba perdiendo el conocimiento. Mientras su mente se oscurecía, un cosquilleo de calor palpitaba en su palma. Un torrente de aire se arremolinó alrededor de su brazo y en su mente. La oleada de energía explotó en su mente, despertándolo.

Has aprendido el hechizo HALO DE AIRE
Esfera: *Magia del aire.*
Rango: *Base.*
Permite al lanzador invocar una burbuja de aire continuamente renovada alrededor de su cabeza. Se utiliza para respirar bajo el agua o en cualquier otro lugar donde se necesite aire fresco y limpio.
Costo de mana: *30.*
Tiempo de lanzamiento: *Instantáneo.*
Duración: *5 minutos + 1 por Nivel de Magia del Aire.*

Enfriamiento: *Ninguno.*

Gryph lanzó *Halo de Aire* y el agua explotó lejos de su cabeza en una esfera que medía unos 60 centímetros. Intentó aspirar el aire fresco y asombroso, pero vomitó grandes cantidades de agua. El halo apartó el agua sucia de bilis de la cara de Gryph.

Respiraba con normalidad, pero su cuerpo seguía palpitando de dolor por la neurotoxina. Sacó otra piedra de hechizo de su inventario y pronto sabía *Desintoxicación*.

Has aprendido el hechizo DESINTOXICACIÓN.
Esfera: *Magia de la vida.*
Rango: *Base.*
Permite al lanzador sanarse a sí mismo o a otro de los efectos nocivos del veneno, de las esporas, de los gases o de otros ataques que causan daño por veneno.
Costo de Mana: *40.*
Tiempo de Lanzamiento: *Instantáneo.*
Eficacia: *Reduce el daño de veneno en 2 puntos/seg por nivel. El veneno se elimina cuando la reducción/seg es mayor que el daño/seg-Enfriamiento: Cinco minutos.*

Has aprendido la habilidad MAGIA DE LA VIDA.
Nivel: *1.*
Rango: *Base.*
Tipo de habilidad: *Activo.*

Ahora puedes ejercer el poder de la magia vital. La magia vital permite al usuario aprovechar las fuerzas animadoras de la vida y la propia conciencia. La magia vital hace uso de hechizos defensivos y curativos, pero también tiene algunos potentes hechizos ofensivos.

***Nota:** Los usuarios de la magia de la vida son muy queridos por sus habilidades para curar, para permitir que las cosechas crezcan más rápido y mejorar la vida.*

Un rápido lanzamiento de *Desintoxicación limpió* su cuerpo de la toxina, pero seguía siendo arrastrado a la oscuridad. Sus ojos, quizás protegidos del agua por el halo, vieron detalles de este submundo acuático. Entonces vio a la bestia que lo arrastraba hacia abajo y deseó no haberlo hecho.

Gryph gritó cuando la bestia apareció. Parecía una anguila primitiva que se hubiera apareado violentamente con un calamar. Su cuerpo era largo y bulboso. Tenía un enorme ojo singular sobre un remolino de dientes que giraban en círculos concéntricos. Dos grandes tentáculos, uno de los cuales arrastraba a Gryph, sobresalían de la parte inferior del arboleth. Cuatro tentáculos más pequeños salían de su espalda, con la parte inferior cubierta de espinas en forma de aguja. Uno de ellos aún sangraba por la herida que Gryph le había infligido. Usó *Analizar*, agradecido por el impulso que le daba la capucha.

Arboleth.
***Nivel:** 42.*
***Salud:** 1004.*
***Resistencia:** 820.*
***Mana:** 900.*
***Espíritu:** 0.*

Los Arboleth son aberraciones horribles. Nativos del reino etéreo, se encuentran entre las razas consientes más antiguas. Son muy inteligentes, increíblemente crueles y enormemente peligrosos. Dominan tanto la magia etérea como la del pensamiento, esferas normalmente incompatibles en un mismo ser. Esto sugiere que nacieron en la primera era de la creación, cuando los reinos del pensamiento y etéreo se enfrentaron para dar lugar al cosmos tal y como lo conocemos.

***Fuerzas:** Desconocidas.*
***Inmunidades:** Desconocidas.*
***Debilidad:** Desconocida.*

El peso de la inminente perdición amenazaba con aplastar la psique de Gryph. Él era de nivel 7 y esta ofensa a todo lo sano era de un maldito nivel 42. El miedo y la adrenalina se acumulaban en su mente creando un cóctel de horror que Gryph no serviría ni a su peor enemigo.

La boca de la bestia palpitaba en un horrible despliegue de carne y dientes giratorios. Incluso con la amortiguación del sonido del agua, el

rugido golpeó a Gryph como un puño. La furia del arboleth subió por el tentáculo que seguía arrastrando a Gryph hacia abajo, y a pesar de la armadura sintió que una costilla estallaba.

Gryph lanzó *Estalactita Voladora* y vio cómo se acercaba lentamente al ojo del arboleth. El agua ralentizó el paso del misil lo suficiente para que el arboleth apartara la estalactita con su otro gran tentáculo.

El ojo de la criatura emitió un pulso de luz y una ola de energía se dirigió hacia él como las olas de calor que se desprenden de una carretera del desierto. Pasó por encima de Gryph, y su cerebro explotó en una nova de migrañas, una encima de otra en destellos de luz y dolor. Las capas de cordura se desprendieron como una cebolla podrida, y supo que estaba perdiendo su mente.

El efecto pasó, pero el daño estaba hecho. No sólo su salud estaba cayendo rápidamente, sino que la bestia marina lo había arrastrado más cerca. Su boca se abrió y los anillos e hileras de dientes giraron. Gryph estaba siendo arrastrado a un enorme basurero viviente.

Gryph se lanzó hacia adelante con su lanza buscando pinchar el enorme ojo del arboleth. El gran tentáculo estaba allí de nuevo, moviéndose mucho más rápido de lo que Gryph creía posible. La fuerza de la deflexión casi le arranca la lanza de las manos.

El dolor volvió a recorrer ambos tobillos mientras los tentáculos más pequeños le agarraban las piernas, perforando el cuero de sus botas y vertiendo más veneno en su interior. Pateó las piernas frenéticamente, pero no pudo liberarse. Otro tentáculo se aferró a su brazo en forma de lanza y le inyectó más veneno.

El arboleth lo acercó a su boca, y Gryph supo que el fin estaba cerca.

Lo siento, Brynn. Te he fallado, pensó Gryph. Se dijo a sí mismo que no cerraría los ojos. Que enfrentaría su muerte de frente. Pero cuando la bestia lo arrastró hacia su boca, toda su valentía se le escapó y, con un gemido, cerró los párpados de golpe.

No pasó nada. El dolor del veneno seguía ardiendo en sus piernas, pero seguía notablemente vivo. Abrió uno de sus ojos y se encontró con el arboleth, que lo miraba fijamente desde su ojo sin parpadear.

"**¿QUÉ ERES**?"

Gryph no oyó hablar a la criatura, pero la escuchó en su mente. Parpadeó estúpidamente. "¿Qué?"

"**¿QUÉ ERES**? **ERES… ¡DIFERENTE!**"

La voz era cada vez más fuerte, y su mente se nublaba. No sabía si era por esta invasión psíquica o por el veneno que se extendía por sus venas, o por ambos. Sabía que tenía que hacer algo. El arboleth era el oponente más difícil al que se había enfrentado en los Reinos por varios factores. Sólo estaba vivo por el capricho de la curiosidad de la

abominación.

“¡RESPONDE!”

La criatura se enfureció y separó las piernas de Gryph, amenazando con partirlo en dos como un hueso de la suerte de pavo. Se balanceó con la mano libre y el brillo dorado de sus brazaletes atrajo su atención. Recordó su nuevo equipo y un plan desesperado se formó en su mente. Necesitaría sincronización y suerte y aun así podría terminar convirtiéndose en una mierda de arboleth. *Suponiendo que esta cosa cague.* Pero no tenía otra opción.

Cerró los ojos y se concentró en su núcleo de mana. Lo pulsó por tres vías diferentes al mismo tiempo. La concentración era casi imposible con el veneno que le nublaba el cerebro y el miedo que le perforaba el alma, pero entonces una cálida calma se apoderó de él. Un manto de esperanza lo envolvió. Gryph se preguntó si era su entrenamiento de operaciones especiales.

Gryph entrecerró los ojos y tres cosas sucedieron en rápida sucesión.

En primer lugar, Gryph activó la habilidad *Llamarada Lunar* de su peto. Un destello de luz brotó de su pecho y escaldó el ojo del arboleth. En la casi oscuridad del lago subterráneo, el pulso fue más brillante que un relámpago. La energía vital quemó el cuerpo del arboleth con 280 puntos de daño. Un horrible grito mental surgió del arboleth cuando una oleada de calor curativo fluyó sobre Gryph. Su dolor disminuyó y su salud se acercó al 70%.

A continuación, Gryph activó el poder de duplicación de velocidad de sus botas justo cuando los tentáculos del arboleth soltaron su agarre. Se agitaron salvajemente, golpeando a Gryph con golpes de costado. La nueva velocidad relampagueó en sus nervios, y evitó la mayoría de los ataques a ciegas de la bestia.

Por último, inyectó más mana en sus brazaletes, activando su control magnético, y asignó el campo a su lanza. Con un movimiento mental, lanzó la lanza hacia delante con mucha más fuerza de la que podría conseguir sólo con su fuerza muscular. La lanza atravesó el agua y encontró su objetivo, incrustándose en el ojo aún ciego del arboleth.

Has conseguido un Golpe Crítico.
Daño 5X.

La salud del arboleth cayó otros 182 puntos. Un grito mental como nunca había sentido Gryph brotó de la mente de la bestia torturada, y pudo sentir cómo el miedo desgarraba su mente. Gryph no tuvo compasión y rápidamente bebió una poción de mana. El poder le recorrió el cuerpo y volvió a activar los brazaletes, esta vez moviendo

la muñeca, lo que le garantizó ochenta puntos de daño adicionales mientras su lanza se desprendía del ojo de la bestia y volaba de vuelta a su mano.

A pesar del increíble daño que Gryph había infligido al arboleth, la abominación aún tenía casi el 50% de su salud, y sospechaba que con 900 de mana, la criatura podría curarse a sí misma. Tenía que mantenerla desequilibrada. Bombeó más mana en los brazaletes y volvió a lanzar la lanza hacia delante.

Otro *Golpe Crítico* y otros 182 puntos de daño cuando la lanza volvió a castigar el ojo del arboleth. De la herida brotó más líquido viscoso. La bestia se agitó. Al principio, Gryph pensó que estaba tratando de localizar a su torturador, pero luego notó un patrón en los giros.

La maldita cosa está lanzando un hechizo, pensó Gryph alarmado.

Gryph trató de verter más mana en sus brazaletes, pero tanto el enfriamiento de cinco segundos del brazalete como su barra de mana, peligrosamente baja, se dispararon contra él. La lanza seguía alojada en el ojo de la bestia, lejos de su alcance. Gryph sólo tenía suficiente mana para un hechizo.

Lanzó *Anima Cuerda* y lanzó su nueva cuerda de seda de araña hacia el arboleth. La cuerda se abrió paso como una anguila y se enroscó en los tentáculos de la bestia. A la orden de Gryph, se tensaron, interrumpiendo el hechizo de la bestia.

Gryph agarró el otro extremo de la cuerda con la mano izquierda y ordenó a la cuerda que le hiciera avanzar. Aceleró hacia la bestia con la esperanza de que su puntería fuera la adecuada. Si era demasiado bajo, acabaría dentro de la boca de mil dientes de la criatura.

Pero su puntería fue certera, y aterrizó en la cabeza del arboleth, justo encima del ojo. Agarró el asta de su lanza con la mano derecha y retorció. Con sus tentáculos enredados, el arboleth no podía hacer otra cosa que intentar zafarse de Gryph. Pero cada tirón empujaba la lanza más profundamente y causaba más daño.

"¿QUÉ ERES?"

La voz aterrorizada de la criatura sonaba pequeña en la mente de Gryph. Su existencia inmortal se estaba acabando, y estaba desesperado por entender cómo había llegado a ese final.

Yo soy tu muerte, le respondió Gryph con su mente. Gryph arrancó la lanza del ojo del arboleth y la clavó con todas sus fuerzas. La lanza atravesó la parte posterior del ojo, perforando la fina capa de hueso que había detrás. Sus brazos se hundieron hasta los codos en el icor del ojo de la abominación. Gryph empujó con más fuerza.

La lanza atravesó el cerebro del arboleth y los asquerosos pensamientos de la criatura se apagaron como una bombilla fundida. El cuerpo de la bestia se hundió en la oscuridad. Gryph abrió la boca

para gritar en señal de triunfo, pero en lugar de gritos de alegría una cacofonía de burbujas de aire surgió de su boca. En los últimos momentos de la batalla, con la mente nublada por la adrenalina y la rabia, no se había dado cuenta de que el hechizo *Halo de Aire* había expirado.

Su barra de salud cayó de repente. ¿Había sobrevivido al arboleth sólo para ahogarse?

El pecho de Gryph ardía mientras su barra de salud se hundía. Intentó lanzar *Halo de Aire*, pero su barra de mana azul parpadeó al ritmo de la risa. Quizá fuera la última venganza del arboleth.

Buscó una poción. Sin tiempo para ser selectivo, tuvo que esperar que fuera una poción de salud o de mana. Cualquiera de las dos le vendría bien, pero si elegía una poción de resistencia, significaría su muerte. Descorchó la botella, se la llevó a la boca y trago.

Beber bajo el agua era difícil en las mejores circunstancias, pero cuando uno está a punto de ahogarse, es órdenes de magnitud más complicado. Probó el agua salobre y se preguntó si la poción sería efectiva.

Las estrellas aparecieron detrás de sus ojos mientras el dolor de sus pulmones se desvanecía. Se estaba muriendo. Entonces sintió un torrente de energía en su cuerpo. Una poción de mana. Mientras se desmayaba, los dedos de Gryph se movieron por los gestos para lanzar el hechizo.

27

La mente de Gryph estaba a la deriva, flotando en un mundo de luz tenue e ingravidez.

Estoy muerto, pensó Gryph. No había ningún sonido en esta extraña vida después de la muerte. Ni puertas perladas. No hay cotos de caza interminables. Ningún campo de batalla honorable. Nada.

Gryph se quedó a la deriva durante un tiempo incalculable antes de que su espalda chocara con algo grande y esponjoso. Se giró y se obligó a enfocar los ojos. Un ojo enorme lo miraba fijamente. Gryph gritó y tos sacudió su cuerpo. Vomitó un enorme volumen de agua y vio cómo se alejaba de él.

En un instante, su mente estaba lúcida. *El Halo de Aire* brilló a su alrededor como su homónimo angélico. Estaba vivo. Su último lanzamiento había funcionado, pero su barra de salud seguía pulsando con una furia carmesí. Estaba vivo, pero apenas.

Estaba a punto de coger una poción de salud cuando recordó la última piedra de hechizo. Cogió la piedra de Hechizo de Curación Menor y la sostuvo en la palma de la mano, concentrándose. Un pulso de bienestar surgió de su mano a través del brazo y se instaló en su mente.

Has aprendido el hechizo CURACIÓN MENOR.
Esfera: *Magia de la vida.*
Rango: *Base.*
Ahora puedes curar heridas leves en ti mismo o en otros.
Costo de Mana: *20.*
Tiempo de Lanzamiento: *2 segundos.*
Eficacia: *Cura 5 puntos de daño por nivel de Magia Vital.*
Enfriamiento: *30 segundos.*

Lanzó el hechizo y el calor fluyó a través de él. Seguía sintiéndose mal, pero teniendo en cuenta que la bestia que acababa de matar lo miraba fijamente, con la lanza sobresaliendo de su ojo muerto, se

consideró afortunado. Esperó a que terminara el periodo de enfriamiento y volvió a lanzar *Curación Menor*. Su regeneración de mana seguía el ritmo del período de enfriamiento del hechizo. Así que, con el tiempo, probablemente siempre sería capaz de curarse a sí mismo. Al cabo de unos minutos, su salud volvía a estar al 100%.

Se frotó los ojos y se arrepintió. Sus manos estaban cubiertas de una baba espesa que olía como el interior de un contenedor de basura que se había estado cociendo al sol durante una semana. Con una mirada de asco, se dio cuenta de que la baba transparente cubría la mayor parte de su cuerpo.

Refunfuñó con disgusto y su habilidad *Cosechar* hizo que una indicación apareciera.

Encontraste a ***Icor de Ojo de Arboleth****.*

Este ingrediente increíblemente raro y valioso tiene muchos usos tanto en la Alquimia como en la Artesanía. Sientes que podría hacer una Poción de Pensamiento Rápido y otros efectos no identificados. También tienes la sensación de que podría fabricar un objeto que bloquee los hechizos para Adivinar el futuro y Adivinación y otros efectos no identificados.

Los ojos de Gryph se abrieron de par en par. Esta cosa asquerosa era increíble. Aunque le aterraba la idea de beber algo hecho con este asqueroso icor, sabía que tenía que cosechar todo lo que pudiera.

Se te ha ofrecido la misión: *Cosechar el Arboleth.*

Has matado a una bestia legendaria. Ahora coge tu recompensa. Recoge cinco viales de icor de ojo de arboleth, una glándula de toxina de arboleth y al menos un huevo de arboleth del cadáver de arboleth.

Dificultad: *Moderada.*

Recompensa: *Suministros de Artesanía y Alquimia extremadamente raros.*

XP: *5,000.*

Sólo el aumento de la experiencia merecía la pena, pero también sintió una sensación de codicia. ¿Qué maravillas podría hacer con estos ingredientes? Entonces, el pesimista que había en él llamó la atención sobre la palabra huevo. El peligro era evidente. El huevo podría dar lugar a otra abominación. Debía tener otros usos, ¿no?

Dudó un instante antes de aceptar la misión. Luego se puso a trabajar.

Rebuscó en su inventario y encontró su kit de alquimia, que contenía varios recipientes vacíos para recoger ingredientes y una bomba de sifón para recoger líquidos. Los preparó todos y volvió a colocar el kit.

Conectó la bomba de sifón a uno de los frascos vacíos y observó con irritación cómo se llenaba de agua. Frunció el ceño ante su propia

estupidez. Por supuesto que eso sucedería. Quizá por eso la búsqueda era de dificultad moderada. Pensó en el dilema durante unos instantes y luego sonrió.

Una vez más, lanzó *el Halo de Aire*, pero esta vez imaginó la esfera alrededor de la mano que contenía el frasco. Eureka. Otra burbuja de aire se formó alrededor de su mano, y dio la vuelta al frasco vertiendo el agua dejando que la burbuja de aire la desviara Introdujo la punta de la aguja de la bomba de sifón en el ojo del arboleth y bombeó. Pronto tuvo los cinco frascos de icor. Al darse cuenta de que tenía muchos más frascos vacíos, siguió sifonando. Si este material era la mitad de valioso de lo que parecía, sería un tonto si dejaba alguna porción. Cuando llenó la décima ampolla, la bomba dejó de succionar icor.

Gryph guardó su equipo y miró el ojo de la bestia muerta, ahora disecado. Parecía un globo pinchado por un enorme alfiler. El alfiler era su lanza, que sacó y guardó en su inventario. La bestia era ahora mucho menos intimidante, y Gryph agitó el dedo corazón, un póstumo de mierda.

Ahora para cosechar una glándula de toxina y un huevo, pero ¿dónde diablos iba a encontrar cualquiera de ellos? No era como si fuera un experto en anatomía de abominaciones horribles. Nadó hacia atrás para obtener una mejor vista con la esperanza de obtener alguna pista. Una luz azul apagada, como el resplandor que había visto en el cofre de la isla de arriba, pulsaba cerca de la base de los tentáculos más pequeños del arboleth.

Gryph nadó hacia abajo, tomándose un momento para refrescar *el Halo de Aire*, y se dio cuenta de que el resplandor era opaco porque provenía de la parte inferior del enorme cadáver. Gryph frunció el ceño e intentó empujar a la bestia para acceder a su parte inferior. Sus esfuerzos fueron tan efectivos como empujar una bolsa de basura de veinte toneladas llena de manteca. Su única recompensa por todo su esfuerzo fue una barra de resistencia más baja.

Nadó unos pasos hacia atrás y pensó. Mirando a su alrededor, vio unas cuantas estalagmitas grandes que sobresalían del fondo del lago. Un plan se formó en su mente. Lanzó una *Anima Cuerda* y le ordenó que envolviera la base de los dos tentáculos más pequeños, con cuidado de no romper el fino filamento de las espinas venenosas de la parte inferior de los apéndices.

Satisfecho, ordenó a la cuerda que diera la vuelta a la estalagmita y volviera a él. Se preparó y tiró con todas sus fuerzas. El cadáver de la bestia se movió un poco mientras Gryph tiraba, pero un minuto de esfuerzo directo no le permitió acceder a su premio.

Con *Resistencia* agotada, Gryph se tomó un descanso. Volvió a lanzar *Halo de Aire* y consideró sus opciones. Necesito ser más fuerte,

o más inteligente. Mientras pensaba en el dilema, sus ojos se desviaron hacia el icono brillante de las instrucciones en la esquina de su visión. Envió un toque mental al icono y las indicaciones estallaron en su mente.

Has ganado Puntos de Experiencia.
Has ganado 70,000 XP por matar a la Bestia Legendaria: Arboleth.

Has alcanzado los niveles 8, 9 y 10.

Tienes 18 (15 de base y 3 de Divinidad) puntos de Atributo no utilizados.
Tienes 3 Puntos de Ventaja no utilizados.

"Mierda", espetó Gryph. Sólo el arboleth le había dado más experiencia que todo lo que había hecho desde que llegó a los Reinos. "Debería estar muerto", dijo. Entonces surgió en su mente una lección que había aprendido hacía mucho tiempo, y escuchó la voz de los coroneles. *No es el poder, sino la aplicación inteligente del poder lo que triunfa*.

Evidentemente, ese mantra era tan cierto en los Reinos como en el mundo real. Volvió a sus indicaciones.

Has alcanzado el nivel 12 en MAGIA AÉREA Has alcanzado el nivel 4 en MAGIA DE LA TIERRA.
Has alcanzado el nivel 9 en BASTONES/LANZAS.
Has alcanzado el nivel 7 en ARMAS LANZADAS.
Has alcanzado el nivel 9 en ARMADURA LIGERA.
Has alcanzado el nivel 8 en ESQUIVO.
Has alcanzado el nivel 7 en SIGILO.
Has alcanzado el nivel 5 en COSECHA.
Has alcanzado el nivel 9 en ANALIZAR.
Has alcanzado el nivel 9 en PERCEPCIÓN.

Habilidades Mágicas: *Nivel (Afinidad) (Rango)* ***Fuego:*** *0 (25%) (Base)*
Aire: *12 (75%) (Base)*
Agua: *0 (50%) (Base)*
Tierra: *4 (25%) (Base)*
Chthonico: *0 (0%) (Base)*
Empíreo: *0 (100%) (Base)*
Caos: *0 (50%) (Base)*
Orden: *0 (25%) (Base)*
Vida: *1 (50%) (Base)*
Muerte: *0 (25%) (Base)*
Pensamiento: *0 (75%) (Base)*
Éter: *0 (25%) (Base)*
Alma: *0 (50%) (Base)*

Habilidades Marciales: *(Rango)* ***Desarmado:*** *5 (Base)*
Cuchillas Pequeñas: *5 (Base)*
Bastones/Lanzas: *9 (Base)*
Armas Lanzadas: *7 (Base)*
Sigilo: *7 (Base)*
Armadura ligera: *9 (Base)*
Esquiva: *8 (Base)*

Habilidades de Conocimiento: *(Rango)* ***Alquimia:*** *5 (Base)*
Cosecha: *5 (Base)*
Analizar: *9 (Base)*
Percepción: *9 (Base)*
Apertura de cerraduras: *5 (Base)* ***Trampas:*** *5 (Base)*

Puntos de Ventaja: *3*
Puntos de Ventaja Divina: *0*

La mandíbula de Gryph se abrió con asombro. Sus habilidades habían aumentado durante la batalla con el arboleth. Ahora era el momento de hacer uso de sus recompensas. Tenía un dilema. Podía invertir un montón de *Puntos de Atributos* en *Fuerza* y mover el hacer que el cadáver. Pero eso le parecía poco y, aunque Gryph no era un jugador, comprendía lo valiosos que eran *los Puntos de Atributos*.

Se tomó un momento para pensar. La estrategia siempre ha sido una de sus mejores cualidades. Le ha servido en el mundo real. Le serviría en este.

Añadió cinco puntos a *Inteligencia y* su *Mana aumentó* significativamente. Añadió cinco puntos a *Constitución y* su *Salud* y *Resistencia aumentaron*. Puso otros tres en *Destreza*. Si iba a dominar la habilidad de *los Bastones/Lanzas,* ser ágil sería mucho más importante que la *Fuerza*.

Gryph - Nivel 10
Alto Elfo (El'Edryn)
Deidad: *Ninguna*
Experiencia: *106,310*
Nivel siguiente: *48,490*

Estadísticas
Salud: *184*
Resistencia: *183*
Mana: *168*
Espíritu: *136*

Atributos

Fuerza: *23*
Constitución: *32*
Destreza: *32*
Inteligencia: *25*
Sabiduría: *10*
Puntos de Atributos: *5*

Dones
Regeneración de salud: *+25%*
Regeneración de Mana: *+25%*
Visión nocturna: *37 mts.*
Maestro de las lenguas

Guardó los últimos cinco puntos en reserva. Ya sea para hacer un mejor uso en el futuro o como seguro. El truco del juego que había descubierto le había salvado la vida una vez y su falta de previsión casi lo había matado. Había aprendido la lección y haría todo lo posible por no repetir ese error.

A continuación, decidió que era el momento de gastar algunos *Puntos de Ventaja*. Eran aún más valiosos que los *Puntos de Atributos,* así que sabía que tenía que ser estratégico. Examinó sus árboles de habilidades y se centró en las más utilizadas.

Hasta ahora, la *Magia Aérea* había sido su salvación. No sólo era su habilidad de mayor nivel, sino la que más utilizaba. Sin embargo, por muy útil que fuera la *Magia Aérea*, no tenía ningún hechizo ofensivo en la esfera. *Halo de Aire* había sido un salvavidas, pero sabía que su uso sería limitado en la superficie. No pensaba pasar tanto tiempo ahogado de aquí en adelante.

Se rio para sí mismo al imaginar lo que Lex habría dicho a ese plan y descubrió que echaba de menos el sarcasmo de su NPC. Esperaba que el pequeño bastardo peludo estuviera vivo y bien. Seguramente estaría bebiendo grog, comiendo cordero y coqueteando con las camareras mientras Gryph se pudría en esta mazmorra.

Volvió a concentrarse en la tarea que tenía entre manos y abrió el árbol de ventajas de *la Magia del Aire*.

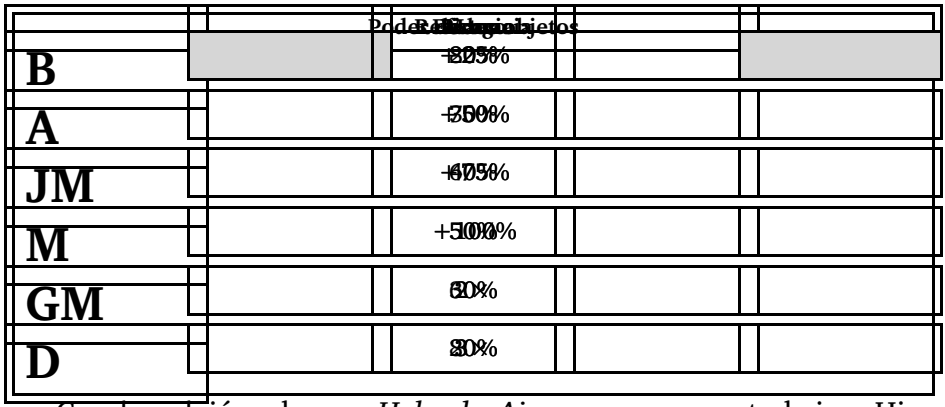
Gryph había elegido la cualidad de *Nivel Básico de Mana* tras su batalla con el baalgrath y sabía que esa elección le había salvado la vida varias veces. Por desgracia, tenía que duplicar su nivel actual para poder desbloquear las ventajas de nivel de aprendiz.

El aumento de la *Eficacia* tenía cierto atractivo, pero no se precipitó. *La Resistencia* no era demasiado atractiva, ya que aún no se había enfrentado a ningún otro mago del aire. Sin embargo, con el tiempo, esta ventaja podría ser muy valiosa, especialmente en los niveles superiores.

Sus ojos se dirigieron a la cualidad de *Poder de los Objetos*. La

mayoría de sus objetos mágicos actuales dependen de la *Magia del Aire*, así que esa cualidad los haría un 25% más poderosos, incluido su *Anillo Escudo de Aire Menor*. En la mente de Gryph se formó un plan. Descargó un punto en *Poder de los Objetos*. Los otros dos puntos los mantuvo en reserva.

Árbol de Ventajas Magia del Aire



Gryph volvió a lanzar *Halo de Aire* y se puso a trabajar. Hizo algunos cálculos rápidos en su cabeza y sonrió. En teoría, su plan era sólido. Inhaló y extendió la mano derecha. Bombeó un 20% de su mana en el *Anillo Escudo de Aire Menor*. Normalmente, dejaría que el anillo creara la burbuja de aire protectora alrededor de su propio cuerpo, pero esta vez tenía un plan diferente.

Se centró en la cavidad donde el cuerpo del arboleth se unía a los tentáculos más pequeños. Parecía una axila obesa y, si las suposiciones de Gryph eran correctas, sería perfecta para lo que había planeado. Respirando profundamente, Gryph liberó el poder del anillo.

Un rayo de aire sólido salió disparado del anillo hacia su punto de enfoque y acumuló potencia. El vórtice de aire azul y blanco se expandió, y la explosión de agua resultante hizo retroceder a Gryph varios pasos, haciéndolo girar de cabeza. Un momento después, recuperó el equilibrio y vio que su plan había tenido éxito.

El cuerpo del arboleth se había impulsado hacia arriba, como si se apoyara en un globo invisible, y Gryph podía ver el brillo azul mucho más claramente. Era el momento de poner a prueba su segunda suposición. Gryph nadó hasta la barrera de aire y se detuvo. El resplandor azul de su premio palpitaba ahora, y mejor aún, podía ver otro resplandor azul más brillante más abajo del abdomen de la bestia.

Los huevos, pensó Gryph. Una sonrisa cruzó su rostro mientras daba un paso adelante. Si esto no funcionaba, fracasaría en esta búsqueda y tal vez terminaría con la nariz rota. Su pie atravesó el campo de aire con una mínima resistencia. El resto de su cuerpo lo siguió. Ahora estaba en una esfera invisible bajo veinte toneladas de grasa de

pescado. Era el momento de comenzar a cortar.

28

Llevaba casi cuatro minutos aserrando el cadáver del arboleth cuando terminó el enfriamiento de su anillo. Hizo una pausa y formó otra burbuja, esta vez más cerca del otro resplandor azul que Gryph esperaba que fueran los huevos. A la burbuja actual le quedaba aproximadamente un minuto antes de que se colapsara, enviando miles de kilos de cadáver de arboleth atronando el lecho del lago con él debajo.

Un último desgarro y tenía la glándula de toxina de la criatura. Había tenido mucho cuidado de no cortarla. No tenía ni idea de si la toxina necesitaba ser inyectada para ser efectiva, pero estaba seguro de que no planeaba averiguarlo. La cosa tenía el tamaño de una sandía grande. Gryph se preguntó cuánto veneno sería capaz de extraer de este tesoro y qué podría hacer con él.

Cortó los hilos de carne que mantenían el saco en su sitio, con cuidado de atar uno que parecía ser el tubo de suministro de veneno. Con un chasquido gomoso que a Gryph le recordó a los calamares, el saco se liberó. Levantó la vista para ver que el escudo de aire parpadeaba ahora a un ritmo alarmante, y Gryph nadó hacia la derecha hacia el segundo escudo de aire y unos segundos después el primero parpadeó. La carne blanda del arboleth se desplomó una vez más, cayendo en el lugar donde acababa de estar. Comprobó la hora y sus niveles actuales de mana. Hasta aquí todo bien.

Encontraste una Glándula de Toxina de Arboleth.

Este objeto increíblemente raro puede crear un veneno que podría hacer a los enemigos susceptibles a la magia de pensamiento y otros efectos no identificados. También tienes la sensación de que puede crear un objeto que otorgue inmunidad a los venenos y otros efectos no identificados.

Guardó la glándula en su inventario, agradecido no sólo por la función de organización automática de la mochila, sino también por

su función de conservación. Lo último que quería era que una bolsa llena de carne tóxica podrida por todas sus cosas.

Gryph nadó hacia el brillo de los huevos y volvió a lanzar *Halo de Aire*. Un momento después, el enfriamiento del anillo terminó y creó otra burbuja de escudo de aire. Ésta estaba más abajo y debajo del cuerpo de la bestia. Según sus cálculos, tenía menos de tres minutos antes de que la segunda burbuja se agotara y se derrumbara. Si no había terminado para entonces, estaría atrapado y pasaría los últimos momentos de su vida esperando a morir asfixiado por la grasa.

Volvió a cortar la carne de la abominación y la daga atravesó una membrana con un chasquido. En su interior encontró tres sacos correosos que parecían gigantes balones de fútbol desinflados. Los umbilicales conducían al cuerpo del arboleth. Cuando se dispuso a cortar el umbilical más cercano, algo dentro del saco coriáceo se movió.

Gryph dio un salto hacia atrás, sorprendido, y su corazón palpitó con fuerza. *Quizá no sea la mejor idea que haya tenido*. Observó durante unos tensos segundos cómo la cosa del interior del huevo dejaba de moverse. Luego, respirando profundamente, cortó el umbilical.

Cogió el huevo y lo metió en su mochila, con la esperanza de que los efectos de estasis de los pliegues intradimensionales impidieran que el huevo hiciera algo horrible, como eclosionar.

Felicidades. Has completado la misión Cosecha del Arboleth.
Has cosechado objetos del cadáver de arboleth.
Recompensa: *Ingredientes de Artesanía y Alquimia extremadamente raros.*
XP: *5,000.*

Gryph respiró profundamente y sonrió. Misión cumplida. Un rápido vistazo le indicó que tenía otro minuto y medio antes de que la segunda burbuja se derrumbara. Tenía el tiempo y se puso a trabajar en el segundo huevo. Mientras cortaba el cordón umbilical, su mente se preguntaba de qué serviría cosechar esos huevos. Estaba seguro de que no iba a criar arboleths como mascotas. Uno ya había sido suficiente abominación. Dos podrían traer el apocalipsis.

El segundo huevo se liberó y, mientras lo guardaba en la mochila, lo examinó con *Cosechar*.

Encontraste un huevo de Arboleth.
Este objeto increíblemente raro tiene un valor y un peligro incalculables. Tienes la sensación de que podría crear una poción que proporcionara un aumento permanente de la resistencia a la magia mental y etérea y a otros efectos no identificados. También tienes la sensación de que podría fabricar un objeto que proteja una amplia zona de la magia mental y etérea y otros efectos no identificados. También puede dar a luz a un arboleth, una especie que lleva mucho tiempo siendo un azote en los Reinos. Utilízalo con sabiduría.

“Vaya”, murmuró Gryph conmocionado. Esta cosa era asombrosa y tremendamente peligrosa. Colocó el segundo huevo en su mochila, enviando una oración silenciosa para que el efecto de estasis contuviera esas semillas de destrucción.

El segundo escudo de aire parpadeó, señal inequívoca de que se había acabado el tiempo. Gryph sabía que tendría que dejar atrás el tercero, pero no había forma de que lo dejara vivo en ninguna forma infernal.

Flexionó su mano sobre la *Cuchilla de Hielo* y le dio un empuje completo. Con un potente impulso, Gryph hundió la hoja en el saco de huevos. La cosa que había dentro del huevo gritó en su mente, y se estremeció de dolor. Volvió a empujar y el ruido cesó.

El parpadeo del escudo de aire se había vuelto crítico, y Gryph dio una patada al interior del muro de aire sólido y salió de debajo del enorme cuerpo. Un momento después, el segundo escudo falló, y el bulboso cadáver se desplomó. Gryph sonrió para sí mismo, volvió a lanzar *Halo de Aire* y comenzó a nadar lenta y constantemente hacia arriba.

Estaba a medio camino de la superficie cuando el cuerpo carnoso del arboleth se agitó y retumbó. Un segundo después, algo ágil y rápido salió disparado de un orificio cercano a la aleta trasera del arboleth. Se giró y corrió hacia Gryph.

29

Ovrym se sentó a meditar, su mente intentando encontrar tranquilidad. Era demasiado tarde para ayudar al hombre. Lo único que podía hacer era concentrar su propia mente. La roca de la plataforma alta se clavó en él, pero no lo sintió. Dejó que su culpa, su miedo y su debilidad fluyeran sobre él como las olas de una tormenta. Cada respiración traía alivio. Cada ola se volvía menos tóxica.

Finalmente, volvió a encontrar la paz. Sus antiguos demonios volvieron a ser puestos de regreso en las oscuras profundidades de su alma, por ahora. Buscó el éter y extendió sus pensamientos a través de él.

Entonces sintió al elfo. De alguna manera, el hombre seguía vivo. Un escalofrío de sorpresa y esperanza recorrió su cuerpo. Ovrym se obligó a concentrarse. *Quizá aún pueda ayudar*, pensó. Podía sentir los pensamientos manchados y rancios del arboleth, concentrados en un arma punzante.

Ovrym moldeó sus pensamientos en un campo de calor y vida y esperanza y lo depositó sobre el hombre que se ahogaba. No era mucho, pero quizá fuera suficiente. El tiempo perdió su significado temporal al convertirse en consuelo y facilidad. Apartó su atención de la batalla. No servía de nada si no podía mantener la calma.

El xydai se convirtió en calor, esperanza y fuerza que fluyó en el hombre. No era más que una pizca de lluvia frente a un fuego salvaje, pero era algo. Ovrym se permitió ser uno con el éter. Ya no era singular. Era parte del Todo. Los latidos del corazón pasaban como siglos, las respiraciones como edades. Era a la vez siempre y nunca y, aun así, se aferró a su tarea.

Entonces, un pulso de conmoción y angustia brotó hacia el exterior, una nova de rabia que explotó antes de desplomarse sobre sí misma y desaparecer. El arboleth estaba muerto. Los ojos de Ovrym se abrieron conmocionados.

Se puso de pie y miró el agua mientras las últimas ondas de la

batalla se calmaban. ¿Dónde estaba el hombre? ¿Había sucumbido? Ovrym buscó a través del agua y encontró un mínimo pinchazo de vida que distorsionaba la calma del éter. El hombre estaba vivo, pero se estaba ahogando. Ovrym compartió su fuerza, esperando que fuera suficiente.

Por un momento, Ovrym temió que no fuera suficiente. Entonces volvieron los pensamientos, y la chispa se convirtió en fuego. Se quedó de pie, esperando ver al hombre emerger de las profundidades. Pasaron largos minutos y no salió a la superficie. ¿Qué estaba haciendo?

Ovrym se sentó de nuevo y esperó. Fuera quien fuera este hombre, tenía un carácter extraño. ¿Era amigo o enemigo? La conmoción por la presencia del arboleth había abrumado tanto a Ovrym que no había considerado la naturaleza del hombre. ¿Era una fuente de maldad o una fuerza del bien? Poseía una *Divinidad*. ¿Cómo era eso posible?

¿Se equivocó al ayudar a este dios latente? ¿Estaba su mente tan deformada por el odio y el miedo a la abominación etérea que había pasado por alto una amenaza mayor? Estos eran los pensamientos que rondaban la mente de Ovrym cuando el hombre salió finalmente de las profundidades.

No parecía gran cosa, casi ahogado y tan agotado que se desplomó de rodillas en cuanto subió a la isla. Se balanceó de un lado a otro mientras inhalaba una bocanada de aire. Estaba temblando. ¿Miedo? ¿Adrenalina? ¿Frío? Parecía confuso, desorientado.

Finalmente, pareció ganar control sobre sí mismo cuando una mirada de paz se apoderó de él. Entonces lanzó un grito que pocos habían escuchado. Ovrym conocía ese grito y el miedo le apuñaló el alma. El hombre jadeó y luego cayó de bruces. Ovrym vio a la pulsante criatura parecida a una babosa mientras hundía tentáculos espinosos en la parte posterior de la cabeza del hombre

“Illurryth”, dijo Ovrym con angustia.

La larva arboleth había infectado el cerebro del elfo. Pronto se alimentaría de él y sustituiría su mente por una abominación etérea, un hechicero al servicio del arboleth. El hombre estaba muerto. Nada podía detener la metamorfosis, el proceso de consumo que daba lugar a que un ser consiente se convirtiera en la pura maldad del illurryth. Renacería como algo más, una malevolencia distinta a la que los Reinos habían visto nunca, un illurryth en posesión de una *Divinidad*.

Antes de que el pensamiento racional pudiera detenerlo, Ovrym sacó su arco del hombro. Lanzó una flecha y se echó hacia atrás, concentrando tanto el mana como la resistencia en su disparo. La flecha ardió con el aura azul de la magia del pensamiento. Cerró un ojo y el aguante fluyó hacia *Picadura de Víbora*, una ventaja *de Arquería* que aumentaba tanto el daño como la probabilidad de

acertar.

“Que renazcas en paz”, dijo Ovrym, poniendo su corazón en la tradicional oración por el alma de los muertos. Dejó volar y su puntería fue certera. La flecha atravesó tanto a la larva como al hombre en la base del cuello, matando al instante dos mentes.

30

Gryph nadó mientras su cuerpo y su mente se relajaban. Había sobrevivido. Había ganado. Por encima de él podía ver la tenue luz de la superficie. Pateó las piernas con más fuerza, deleitándose con la idea de volver a sentir el aire fresco en la cara. Aunque la frescura fuera una cuestión de grado.

Se rio en voz alta mientras sus exhalaciones atravesaban el halo para convertirse en burbujas de aire. Imaginó que cuando rompieran la superficie, el sonido de su risa resonaría en la cámara como lo hacían los dibujos animados que veía de niño.

La superficie estaba ahora cerca, y Gryph pateó más fuerte. Estaba agotado y quería liberarse de esta prisión acuática. Volvió a mover los brazos y las piernas mientras la tranquilidad fluía en su mente. Entonces, algo le golpeó en la nuca con un ruido sordo y húmedo.

Olas de dolor irrumpieron en su mente y perdió el control de su cuerpo. Hilos psíquicos de odio, ira y hambre se adentraron en su mente. Una parte de él era consciente de la existencia de una desventaja, pero se sentía como si perteneciera a otra persona.

Desventaja añadida.

Has sido envenenado con la Toxina Larval de Arboleth.

La resistencia al pensamiento se reduce en un 80%.

Posesión: *Tu cuerpo ya no es tuyo. Ahora estás controlado por una influencia externa.*

Cinco minutos de enfriamiento.

Gryph se llenó de terror, pero su mente no podía enfocarse. Era un observador. Se sentía ebrio, extasiado, sin ninguna preocupación en el mundo. Al salir a la superficie del agua, una mancha aceitosa de pensamientos incomprensibles fluyó sobre él. Intentó concentrarse en ellos, pero le sabían a ácido. A través de la rancia espiral le llegó un pensamiento. *Esto es lo mejor. Te estás haciendo más grande. Te estás*

convirtiendo en el Prime.

Dedos entintados de ira rezumaban de el Prime, agarrando y desgarrando la mente de Gryph. Poco a poco, trozos de él fueron desollados y consumidos. Gryph se estaba convirtiendo en otra cosa. Intentó encontrarse a sí mismo, algún núcleo de lo que era al que aferrarse, aunque fuera por unos momentos, pero sintió que su luz se apagaba. Pronto se convertiría en Prime.

¿Qué le estaba haciendo? El miedo se apoderó de Gryph, y pudo sentir cómo la presencia alienígena se regocijaba. Gryph empezó a desaparecer. Los pensamientos alienígenas se extendieron por él, sustituyendo a los suyos. Sabía que debería estar aterrorizado, pero sus pensamientos eran distantes, como si estuviera siendo convocado a un sueño permanente. El Prime estaba consumiendo todo lo que él era.

¿Qué es el miedo? dijo el coronel desde lo más profundo de su memoria. Su mente encontró cierta calma al recordar una de las primeras lecciones de su padre. El coronel despreciaba la pereza intelectual y creía en el poder de los libros para expandir la mente. Le había regalado a Finn un ejemplar muy gastado de *Dune*, de Frank Herbert, cuando cumplió diez años y le hizo memorizar la famosa letanía contra el miedo.

Dirigió su mirada interna hacia el Prime y mostró a la entidad alienígena lo que significaba ser un Caldwell. Se abalanzó sobre el Prime, con furia y propósito, para vencer la infección en lo más profundo de su mente. De alguna manera, sabía que no podía exorcizarla, pero sí encerrarla. Selló la prisión mental y la presencia alienígena aulló de rabia. Se golpeó a sí misma contra las fortificaciones de la mente de Gryph, astillando lentamente su protección.

Un pico de dolor le estalló en la nuca y un grito terrible brotó de su garganta. Era tanto su propia voz como la del Prime. Su cuerpo se precipitó hacia adelante, pero su mente partió antes de que su cuerpo tocara el suelo. Una flecha atravesó tanto la larva como el tronco cerebral y la parte distante de él que aún existía se precipitó por el túnel de luz.

Cuando el cuerpo sin vida de Gryph cayó en la arena de la isla, una voz lejana habló.

Gracias.

31

La mente de Gryph regresó con una oleada de shock y dolor. Cayó al suelo con fuerza *y* sus pulmones estallaron. No *otra vez,* pensó Gryph mientras luchaba por respirar. La agonía lo recorrió mientras evaluaba los daños. Estaba herido, pero vivo. ¿Qué estaba pasando?

Desventajas parpadeaban en su visión.

Desventaja añadida.
Has muerto y resucitado.
Todos los atributos se reducen en un 25% durante dos horas.

Desventaja añadida.
Parálisis a corto plazo.
Enfriamiento: 2 minutos.

¿Murió? La mente de Gryph se llenó de pánico. *¿Resucitado? ¿Qué demonios está pasando?*

Miró a su alrededor y se dio cuenta de que estaba en la pequeña cueva donde había matado a la rata del Túmulo. Estaba de vuelta donde había empezado. Su mente se esforzó por recordar lo que había pasado. Lo último que recordaba era el Prime y el dolor. Se llevó la mano al cuello, pero no podía moverse.

Malditas desventajas, pensó Gryph. *¿Sigue esa cosa sobre mí?* El miedo amenazaba con arrastrarlo de nuevo a la oscuridad del lago, a las fauces del arboleth. Su recuerdo del Prime surgió de nuevo. El miedo volvió a invadirlo y buscó un refugio seguro para su mente.

Como si respondiera a una plegaria, un indicador dorado distinto a todos los que había visto hasta entonces lo llamó. Sin nada más que hacer mientras esperaba a que se le pasara la parálisis, Gryph tocó el indicador con un movimiento mental.

Una Divinidad Prime es una mota de la creación.
Es un nexo de potencial máximo, pero ese potencial debe ganarse. Has sobrevivido una

prueba legendaria y has matado a una bestia legendaria (Arboleth).

Tu Divinidad Prime ha evolucionado hasta el nivel 1.

Hay 10 niveles que sólo se pueden conseguir completando pruebas legendarias.

Cada nivel proporcionará 1 punto Bono de Divinidad y Ventajas específicas de varios Niveles.

Felicidades, tu Divinidad Prime ha evolucionado hasta el Nivel 1.

La mota naciente de la creación dentro de ti ha despertado.

Ahora tienes un 100% de Afinidad con todas las esferas de la magia.

Recibes +50 a la Salud, +50 a la Resistencia, +50 al Mana y +50 al Espíritu.

También se te concede un +5 a todos los atributos.

Todas las habilidades (incluidas las aprendidas en las próximas 24 horas) aumentan un nivel.

Ahora tienes acceso al Árbol de Ventajas Divinas.

+1 Punto de Ventaja Divina.

Has elegido adorar a la Deidad Gryph y has abierto los Encantamientos asociados a tu deidad. Mientras te mantengas fiel a los principios de creencia establecidos por Gryph, mantendrás el acceso a tus Encantamientos.

Gryph - Nivel 10
Alto elfo (El'Edryn)
Deidad: *Gryph*
Experiencia: *116,310*
Nivel siguiente: *43,490*

Estadísticas
Salud: *234*
Resistencia: *233*
Mana: *218*
Espíritu: *186*

Atributos
Fuerza: *28*
Constitución: *37*
Destreza: *37*
Inteligencia: *30*
Sabiduría: *15*

Dones
Regeneración de salud: *+25%*
Regeneración de Mana: *+25%*
Visión Nocturna: *37 mts.*

"Santo cielo". La Divinidad acababa de darle un increíble aumento de poder. No sólo eran los bonus de +5 a cada *atributo* como obtener seis niveles al instante, sino que el bonus de +50 a las cuatro *Estadísticas* era magnifico. Y un 100% de *Afinidad* en cada esfera mágica. Su cuerpo rebosaba de poder y calor. *¿Qué demonios son los encantamientos?* se preguntó Gryph. Sospechaba que utilizaban el *Espíritu*, pero no tenía ni idea de dónde o cómo adquirirlos.

Gryph se centró en los *Puntos de Ventaja Divina*. Si entendía las indicaciones, eran exponencialmente más valiosos que los *Puntos de Ventaja* normales. Podía adquirir un máximo de diez, así que tendría que gastarlos sabiamente. En su entusiasmo, Gryph se había olvidado de la desventaja de la parálisis hasta que recibió la indicación de que ya no estaba paralizado. Se llevó un dedo tentativo a la nuca y no encontró nada. Ninguna babosa parásita, ninguna herida, ninguna cicatriz, nada.

Gryph se sentó con las piernas cruzadas y rio a carcajadas. Apenas podía contener su emoción y alegría mientras abría su *Árbol de Ventajas Divinas*.

Árbol de Ventajas Divinas, Nivel 1

Inspirar

Asimilar
Resurrección

Árbol de Ventajas Divinas, Nivel 2
Información actualmente no disponible.

Árbol de Ventajas Divinas, Nivel 3
Información actualmente no disponible.

Bueno, eso es molesto. Había tomado decisiones educadas basadas en la comprensión de los factores disponibles. Sin un conocimiento completo de las ventajas de la corriente descendente, ¿cómo podría hacer una elección sabia? *Supongo que es hora de tener fe*, pensó Gryph, comprendiendo plenamente la ironía de la afirmación.

Lo más frustrante era que cada nivel requería más *Puntos de Ventaja Divina*. El nivel uno requería uno. El nivel dos requería dos. El nivel tres requería tres. Eso significaba que incluso si alcanzaba el máximo de la *Divinidad Prime*, no podría adquirir todas las ventajas del Árbol de Ventajas Divinas. Tendría que elegir sabiamente.

***Inspirar**: Esta cualidad permite al dios inspirar a sus seguidores. Una vez al día, el portador de una divinidad puede inspirar a todos sus seguidores. Inspirar otorga a los seguidores +5 a todos los Atributos, +50 a todas las Estadísticas y +25% a todas las Regeneraciones durante una hora. Los seguidores son aquellos que te eligen como su deidad.*

***Imbuir**: Esta cualidad permite al dios potenciar el arma de un seguidor con un poder increíble. Una vez al día, el dios puede imbuir un objeto, convirtiéndolo temporalmente en un objeto mágico de nivel artefacto durante 24 horas. El artefacto está determinado por aquellos que la deidad ha poseído, utilizado o encontrado. El portador del artefacto debe ser un seguidor del dios.*

***Asimilación**: Una vez a la semana, un dios puede asimilar una habilidad de un oponente derrotado. La habilidad se convierte en parte permanente del conjunto de habilidades del dios. El nivel obtenido es igual a 1/3 del nivel de habilidad del oponente. Por ejemplo, si el portador de una divinidad derrota a un mago con nivel 60 en Magia de Fuego, alcanzará el nivel 20 en magia de fuego.*

***Resucitar:** Una vez a la semana un dios puede devolver a la vida a un compañero caído durante 24 horas.*

Las ventajas eran increíbles. Cada una de ellas era mucho más poderosa que cualquier otro poder que poseyera en ese momento. ¿Pero cuál elegir?

Inspirar sonaba increíble, aunque Gryph seguía sintiéndose muy incómodo con la idea de ser un “dios”. Todo el concepto iba en contra de su filosofía personal de autodeterminación y responsabilidad personal. Sabía lo suficiente de la historia de la Tierra como para

saber con qué facilidad las creencias religiosas podían ser retorcidas hasta el fanatismo.

Imbuir también sonaba bien. No estaba seguro de lo que era un artefacto, pero se imaginaba que era un objeto mágico enormemente poderoso. ¿Sería como la Dama del Lago, regalando Excalibur a Arturo? Él no tenía un Arturo en este momento. Ni siquiera tenía un amigo, mucho menos un compañero.

Asimilación le atraía. Gryph sabía que, en este mundo, el conocimiento es poder. Si podía tomar el conocimiento de sus enemigos y utilizarlo para sus propios fines, podría aumentar sus posibilidades de salvar a Brynn.

Resucitar le incomodaba. Gryph había abandonado hacía tiempo cualquier creencia religiosa, pero una mujer católica que no había sido muy católica lo había criado. A pesar de ello, sentía que resucitar a los muertos rozaba el terreno de la blasfemia.

Gryph pensó en las ventajas por un momento. Siempre había creído que el verdadero poder provenía de la aplicación inteligente del conocimiento, por lo que adquirir más conocimientos le haría más poderoso. Además, actualmente no tenía seguidores y no estaba seguro de querer ser adorado como un dios. Esto hizo que la *Asimilación* fuera la opción obvia.

Hizo clic en la ventaja y gastó su *Punto de ventaja Divina*. Esperaba una gran descarga de energía o calor, pero no obtuvo nada. Supongo que tendría que esperar hasta que pudiera usar la ventaja.

Cerró la hoja y se puso en pie. Ya había jugado bastante. Era hora de encontrar una forma de salir de esta mazmorra. Gryph accionó la puerta secreta y salió a la sala exterior. Allí encontró a un hombre de piel oscura que le apuntaba con una flecha. Los ojos amarillos de gato del hombre se abrieron de par en par, y jaló la cuerda del arco.

Gryph sintió un cosquilleo en la cabeza cuando los ojos del hombre se clavaron en él. Gryph levantó las manos y se quedó quieto. Lo último que necesitaba después de su día era ser robado por un extraño elfo. Gryph usó *Analizar* en el hombre y obtuvo como recompensa una indicación inusual.

Analizar está bloqueado.

"No pierdas el tiempo. No eres capaz de analizarme".

Los ojos de Gryph se abrieron de par en par. No sólo tenía razón, sino que el hombre sabía que tenía razón. Su mente revolvió las opciones disponibles. "¿Quién eres?"

"¿Cómo sigues vivo?"

"¿Qué quieres decir?" preguntó Gryph, con la mirada puesta en el arco del hombre. La comprensión golpeó a Gryph como otra flecha.

“Me has matado”.

Un momento de sorpresa ensanchó los ojos del extraño elfo, antes de que su increíble control amortiguara la sorpresa. Gryph sabía que tenía razón.

“Lo hiciste. ¿Sabías que iba a resucitar?”

Otro destello de sorpresa. La confianza del hombre vaciló.

“No lo sabias, pero me mataste de todos modos”. Gryph levantó las manos y bombeó mana en su anillo. De alguna manera, el hombre sabía lo que estaba planeando y soltó la flecha.

El *Escudo de Aire* llegó una fracción de segundo tarde, pero Gryph ya había iniciado *Esquiva*. La flecha le cortó la mejilla al pasar por su cara, quitándole algunos puntos de salud, pero sin causar ningún daño.

Otra flecha salió disparada hacia Gryph, pero ésta rebotó inofensivamente en su escudo. Gryph lanzó *Estalactita Voladora,* pero el hombre tenía unos reflejos de relámpago y se apartó de la trayectoria del misil de roca. Dejó caer su arco y sacó una fantástica espada roja. Su ligera curva le recordaba a Gryph una katana.

El hombre balanceó la espada en una serie de formas intrincadas y hundió la punta de la espada en el escudo de aire. La barrera mágica palpitó y Gryph pudo ver el mana, su mana, fluyendo hacia la espada.

Gryph sacó su lanza y se puso en posición de defensa. Un momento después, el escudo se derrumbó con su característico *pop*. La espada voló hacia él como una cobra. Nunca había visto a nadie moverse tan rápido. Las desventajas de resurrección le estaban dando una patada en el culo. Se sentía como un tipo que intenta correr una maratón la noche después de una borrachera.

Gryph utilizó *Parar* para desviar el ataque, pero solo por un poco. Oyó el *tintineo de* la espada contra su lanza, la hoja a un centímetro de su cara. La hoja se había hundido hasta la mitad de la madera, a pesar de su dureza. El hombre hizo uso de una fuerza considerable al empujar, doblando las rodillas de Gryph.

Gryph se dejó caer y giró, y el impulso del hombre lo hizo pasarse. El asta de la lanza se estrelló contra la parte posterior de las pantorrillas del elfo moreno, recompensando a Gryph con un gruñido de dolor. Gryph volvió a girar, colocándose detrás del hombre moreno.

Gryph activó dos *Empalar* y sus brazaletes y su lanza se lanzaron hacia la espalda expuesta del hombre como una bala. El desconocido arqueó la espalda en una hazaña gimnástica que avergonzaría a los medallistas olímpicos y puso su espada en posición de defensa.

La trayectoria de la lanza se alteró, pero la punta siguió clavándose en el costado del hombre. Lo que había sido un golpe mortal seguro sólo había provocado una herida superficial. Con un pequeño gruñido,

el hombre volvió a girar y lanzó su espada contra Gryph.

Gryph retrocedió, invocando su lanza con los brazaletes. Intentó *Parar* de nuevo, pero sólo consiguió redirigir la espada de su cuello a su hombro. El metal afilado encontró una pequeña brecha en la armadura de Gryph y le rosó el hombro. Su salud bajó un 30%.

Gryph gruñó de dolor y lanzó un torpe *Contraataque* que no dio en el blanco. La respiración de Gryph se volvió agitada. Su resistencia estaba a punto de tocar fondo. Necesitaba una nueva táctica. Lanzó su cuerda de seda de araña y lanzó *Anima Cuerda.* El hombre pasó por encima de la bobina blanca y plateada y volvió a bajar su espada.

La víbora cuerda se enroscó en la muñeca del hombre y luego se deslizó hasta su cuello. A la orden de Gryph, la cuerda se tensó y el hombre golpeó la empuñadura contra el costado de su propia cabeza. Se tambaleó, más por la conmoción que por el dolor, pero eso le dio a Gryph tiempo para ponerse de pie y recuperar su lanza.

El elfo de ojos amarillos no perdió tiempo luchando contra la cuerda, sino que dejó caer la espada de su mano atada a la libre. Luego, aligeró la punta contra el filamento plateado y la cuerda se volvió inerte. El espíritu del aire que había dado vida a la cuerda fue desterrado por la espada que drenaba el mana.

El hombre avanzó, empujando a Gryph hacia uno de los enormes hongos, cubriéndolo con una bruma brillante de esporas. *Todo esto es demasiado familiar*, pensó Gryph. Su lanza giraba de un lado a otro, pero el guerrero elfo era demasiado bueno. La lanza de Gryph cayó al suelo y sintió que la punta de la hoja roja le sacaba una gota de sangre de la yugular.

“¿Cómo sigues vivo?”, dijo el hombre, con una respiración uniforme y constante.

“No lo sé”, dijo Gryph, levantando las manos. “Estoy tan sorprendido como tú”.

“¿Eres illurryth?”

“Soy Gryph. Soy un jugador de la Tierra”.

“¿¡Eres illurryth!?”, exigió el hombre con más fuerza, y Gryph pudo ver el miedo en el fondo de los ojos del hombre.

“¿Te refieres al Prime?”

El hombre moreno ladeó la cabeza y sus ojos se volvieron vidriosos. Gryph estuvo a punto de hacer un movimiento cuando sintió otra mente en su cabeza. Era este hombre. Podía sentirlo inspeccionando los infinitos corredores de su mente. El extraño elfo abrió los ojos y se concentró en Gryph. Apartó la punta de su espada de la garganta de Gryph.

“¿Cómo estás aquí? ¿Cómo has resucitado?”, preguntó el hombre con asombro.

“Yo tampoco lo entiendo”, dijo Gryph, con las manos aún

levantadas. “Tiene algo que ver con ser un jugador. Evidentemente, si muero, resurjo”.

El extraño elfo con ojos de demonio se quedó mirando a Gryph durante un largo momento. El hombre era capaz y aterrador. Sus manos cayeron a los lados cuando el hombre bajó su espada.

“No percibo ningún engaño en ti”. El elfo inhaló y con un movimiento relámpago envainó su espada. Extendió una mano. “Soy Ovrym”.

Confundido, Gryph vaciló, antes de adelantar su propia mano. El hombre la agarró con el antebrazo, y Gryph pudo sentir el pulso de la fuerza a través del agarre del hombre.

“Gryph”. Me alegro de conocerte. Creo”. Sus rodillas se tambalearon y cayó al suelo. Ahora que la adrenalina de la lucha se había agotado, toda la potencia de las desventajas regresó con toda su nauseabunda gloria. Ovrym lo agarró antes de que cayera al suelo.

“Debemos ser rápidos. El Rey del Túmulo sabe dónde estás. Está enviando wyrmynn para capturarte. Eso no puede suceder”.

“¿Qué demonios es un Rey del Túmulo?”

“Un espíritu incorpóreo del mal y del hambre. Es antiguo, más viejo quizás que los propios Dioses Antiguos. No sólo es el amo de esta mazmorra; él es la mazmorra. Seguramente lo has sentido”.

“Lo he hecho, pero todavía no sé lo que es”.

“Un antiguo liche de formidable poder. Una vez fue un poderoso mago. Un adepto de la esfera de la magia del alma”. Ovrym dudó. “La magia del alma es poderosa, pero seductora y peligrosa”. Su mirada se dirigió a las paredes del Túmulo. “Este lugar hierve con los residuos de sus horribles actos, realizados en nombre del poder y la inmortalidad. Su existencia es una miserable media vida, y quiere lo que tú tienes”.

“La *Divinidad*”.

Ovrym asintió. “No te equivoques, el Rey del Túmulo te desea más que a nada en su larga existencia. Utilizará todos los métodos a su disposición para conseguirte. Si lo consigue, el mundo conocerá una miseria como no ha visto en milenios”.

“Entonces, ¿cuál es el plan?”

“Tenemos que sacarte de aquí, pero nos vendría bien algo de ayuda”.

“Conozco a un tipo”.

Ovrym asintió y, sin decir nada más, se dirigió hacia el túnel que descendía al Túmulo.

“Maldita sea. Ojalá Lex estuviera aquí”, susurró Gryph para sí mismo.

Al salir de la cámara, pasaron junto al cadáver sin cabeza del baalgrath. Ovrym le echó una mirada y habló. “Buen trabajo”.

“Gracias”, dijo Gryph, mientras sus ojos pasaban del cadáver al extraño monje guerrero. Luego, el silencio se apoderó de la variopinta pareja mientras entraban en *Sigilo* y se dirigían hacia el túnel.

32

El Alto Dios Aluran estaba siendo atacado. Golpe tras golpe llegó desde múltiples direcciones. Múltiples atacantes que hacían todo lo posible por matar a un dios. Los estruendos de las armas que rebotaban en su armadura de placas retumbaban en el patio del Nido del Dragón, la fortaleza que era el hogar de Aluran.

Sus atacantes estaban entre los mejores de su guardia privada. Hombres y mujeres que le habían servido fielmente toda su vida. Con la orden de darlo todo, estaban haciendo todo lo posible para matar a su dios. Si se contuvieran, significaría su muerte. El Alto Dios Aluran lo había decretado y sus decretos eran sagrados.

Un martillo de guerra de ébano se dirigió hacia la cabeza de Aluran. Más rápido de lo que el ojo puede seguir, Aluran hizo el más mínimo movimiento y esquivó el golpe aplasta cráneos. El martillo se estrelló contra el suelo, destrozando los adoquines de mármol pulido, y el hombre emitió un gruñido de dolor mientras las ondas de choque le subían por los brazos.

Una mujer ágil saltó hacia Aluran, haciendo girar una lanza de doble punta hacia su dios. Aluran levantó las manos con guantes. No llevaba ningún arma, pero no estaba desarmado. Un rápido golpe de cada mano salió disparado, uno de ellos desarmando a la mujer, y el otro haciéndola volar hacia la pared del patio. Cayó destrozada y varios Maestros de la Vida corrieron a su lado y lanzaron hechizos de curación.

Aluran cogió la lanza de la mujer caída y la hizo girar en un movimiento de muerte. Con un rápido latigazo de su brazo, la lanza se clavó en el estómago de un hombre enorme que blandía un martillo de guerra. La lanza empaló al hombre en una viga de madera cercana, y un grito de agonía brotó de su boca antes de perder el conocimiento. Una vez más, un grupo de Maestros de la Vida se abalanzó sobre él.

Aluran esquivó el golpe de una espada de dos manos tan grande que la mayoría de los mortales eran incapaces de levantarla, y mucho

menos de blandirla con eficacia. El golpe estuvo cerca y Aluran sintió el borrón del viento pasar por su cara. Giró y su pierna izquierda avanzó, golpeando al portador de la espada en las tripas. Al igual que la mujer que le precedía, este enorme sujeto se desplomó en el suelo. Su gruñido de dolor fue silenciado por el chasquido de su columna vertebral. Más Maestros de la Vida se acercaron al lado del hombre caído.

Mientras se libraba la batalla, un encapuchado entró en el patio y se quedó en el borde de la arena de combate esperando a que su maestro terminara su entrenamiento matutino. El Alto Dios no levantó la vista, pero el encapuchado sabía que su maestro percibía su presencia. El encapuchado fue paciente.

En unos instantes, los otros tres combatientes yacían destrozados y derrotados. Los maestros de la vida estaban a su lado y les ayudaron a salir de la arena. Los espectadores aplaudieron. Las sesiones de entrenamiento del Alto Dios eran siempre un entretenimiento popular para los peregrinos que habían viajado para demostrar su amor y adoración al Alto Dios.

El Alto Dios se quitó el casco y se lo tendió a su mayordomo. Aluran tomó un paño limpio del hombre y se limpió las pocas gotas de sudor de su frente. El encapuchado tragó saliva tratando de aliviar su nerviosismo mientras su dios caminaba hacia él.

"Eminencia", dijo el encapuchado, inclinándose tanto que su cabeza estaba casi paralela al suelo.

"¿Lo Encontraste?", preguntó el Alto Dios.

El encapuchado se inclinó hacia atrás hasta alcanzar su máxima altura. Era un hombre alto, pero su dios era una cabeza más alta que él. El encapuchado dirigió su mirada al rostro de su dios. Pocos podían percibir la verdadera naturaleza del Encapuchado, pero su aspecto no fue ni una sorpresa ni un sobresalto para el Alto Dios.

"No, Su Eminencia. Ninguno de mis ojos u oídos ha reportado haberlo visto. Y mis *Adivinaciones* tampoco han encontrado nada".

Un pequeño ceño cruzó los labios de Aluran. "¿Entonces es como sospechábamos?"

"Sí", dijo el encapuchado. "Si me permite, sugiero que nos retiremos a un lugar más privado".

Aluran asintió y puso la mano en el hombro del encapuchado. La realidad se dobló y se desdibujó, y estaban en otro lugar. El Alto Dios, ahora vestido con ropas de oro bruñido y esmeralda, se dirigió a una alta ventana y contempló la Ciudad Brillante. Estaban en la cima de la torre conocida como El Colmillo, que se elevaba varios cientos de metros por encima del patio del Nido del Dragón.

"Entonces, ¿es una verdadera *Divinidad Prime*?" preguntó Aluran sin apartar la mirada de su ciudad.

“Es la única explicación, Su Eminencia. Al principio, sospeché que alguien había alterado una de las *Divinidades* que usted construyó para el Panteón, haciéndola de algún modo inmune a su influencia”.

El encapuchado hizo una pausa.

“¿Pero?” dijo Aluran con una nota de impaciencia.

“Aunque alguien eliminara los protocolos de dominación, no podría borrar la señalización. Forma parte del código base sobre el que se han colocado las nuevas matrices de *la Divinidad Prime*. A pesar de varias búsquedas exhaustivas, no pude adivinar su ubicación”.

“¿Tenía la impresión de que la ubicación de todas las *Divinidades Prime* habían sido contabilizada?”

El Encapuchado se encogió. Esa responsabilidad había sido suya, y había estado seguro de que se conocía la ubicación o el destino de todas las *Divinidades Prime*. Sin embargo, de alguna manera, se le había escapado una. El Dios Supremo tenía una conocida reputación de benevolencia entre los pueblos de Korynn, pero el Encapuchado sabía que no era así. Sabía que la paranoia ancestral aún rugía en el alma de su maestro. Incluso el Encapuchado, el más leal de los sirvientes del Alto Dios, sabía que podía ser sacrificado en el altar de esos antiguos temores.

“Lo siento, Su Eminencia. He enviado espías a todos los rincones de Korynn. Ellos lo encontrarán. Y yo continuaré con la *Divinidad* también”. El Encapuchado bajó la cabeza cuando escuchó a Aluran girarse y caminar hacia él. Cada segundo pasaba como una eternidad y el Encapuchado se preguntaba si este momento sería de nuevo el último.

“Mírame”, dijo el Alto Dios, y el Encapuchado levantó una mirada llena de miedo hacia su amo.

El Alto Dios miró a su súbdito con una expresión incógnita. Si el Encapuchado aún poseyera un corazón vivo, sabía que estaría a punto de estallar. Sin embargo, no lo tenía y, por lo tanto, no disponía de ningún mecanismo biológico para marcar el tiempo.

“Encontrar a este hombre, a este hereje, es tu único propósito”, ordenó el Alto Dios. “No harás nada más hasta que lo encuentres”.

El Encapuchado sabía que no debía decir nada cuando su amo estaba de ese modo. Observó cómo el Alto Dios enterraba su rabia. No desaparecía. Nunca desaparecía.

Aluran miró el mapa y extendió las manos. El mapa se desplazó hasta situarse en una ciudad cercana a las Montañas de Myrric, a apenas mil seis kilómetros de donde se encontraban ahora.

“Este pagano que lleva el poder de un dios puede escudarse, pero su banner NPC está aquí. Encuéntrenlo. Tráiganlo a mí. Vivo”.

El Encapuchado bajó la cabeza con humildad. “Enviaré a mi mejor agente”.

“Asegúrate de que lo hagas”, dijo el Alto Dios, con su poderoso agarre agarrado a la base del delgado cuello del Encapuchado. Un simple movimiento de muñeca significaría otra muerte. Sin previo aviso, el Alto Dios lo soltó y se giró.

“Mayordomo, atiéndeme”, dijo Aluran con voz mesurada y un fino estallido de aire anunció a su mayordomo, el mismo hombre achaparrado que le había quitado el casco en el patio.

“¿Llamó, Su Eminencia?”

“Tráeme algo para matar”.

“Enseguida”, dijo el mayordomo con una reverencia y desapareció, y el Alto Dios se volvió hacia el Encapuchado.

“Alguien le dio a este hombre una *Divinidad Prime*”.

Con un repentino shock de comprensión, el Encapuchado comprendió las palabras de su maestro. “¿Crees que hay un traidor entre nosotros?”

El Alto Dios giró la cabeza hacia el Encapuchado y una ligera punzada de ira salió a la superficie antes de que Aluran la enterrara. Se volvió hacia la ventana y miró hacia el sur.

“Siempre hay traidores”, dijo el Alto Dios.

33

Wick había encontrado el pequeño conjunto de habitaciones en su tercer día en el Túmulo y desde entonces había sido su hogar. Un antiguo derrumbe bloqueaba la entrada, pero tras un largo día de trabajo el grupo había limpiado los escombros para encontrar una puerta oculta. Las habitaciones habían contenido una pequeña armería de armas y armaduras oxidadas y una docena de camas. Hugarn pensó que se trataba de un cuartel, una sala de guardia secreta de los lejanos días en que el Túmulo había sido más una fortaleza que una mazmorra.

Los seis miembros del grupo habían encontrado el pequeño espacio estrecho. Ahora que sólo estaban Wick y Tifala, el lugar parecía cavernoso. Una vez más, el sentimiento de culpa se apoderó de él. Todos estaban muertos. Hugarn, Zelyanna, Thaardik, y el pobre y dulce Jebbis desaparecido estos últimos tres días. No tenía ni idea de lo que le diría a Rehla si alguna vez salían de este infierno. Ella lo culparía por la muerte de su primo, y tendría razón.

Sus pensamientos le preocupaban tanto que no oyó a Tifala acercarse por detrás y dio un respingo cuando le tocó ligeramente el hombro. Le entregó una taza de líquido bien caliente. Ella podía ver sus preocupaciones pintadas en su rostro y sonrió.

"¿La poción?", el preguntó desconcertado. Había estado elaborando una poción con los ingredientes que Wick había recogido tras su encuentro con el jugador llamado Gryph. Una poción que aumentaría su *Resistencia*, *Constitución* y *Destreza*. ¿Por qué le daría esto? ¿Para probarlo?

"Té", dijo ella con una sonrisa que le decía que él podía ser débil, pero que a ella le parecía entrañable.

Wick sonrió con mala cara e hizo un saludo a su propia tontería.

"Estás pensando en ellos otra vez".

Wick asintió, avergonzado y extasiado de que lo conociera tan bien. "Jebbis sigue desaparecido. Debería salir a buscarlo".

Tifala le cogió suavemente la cara con sus pequeñas manos y lo volvió hacia ella. La mirada de sus ojos era pura simpatía, con una capa de amor. “Jebbis está muerto. Ambos lo sabemos”. Lo atrajo hacia ella mientras sus ojos se llenaban de lágrimas.

“¿Qué le diré a Rehla?”

“Lo resolveremos juntos”, dijo Tifala, sujetando la cara de el con ambas manos y obligándolo a mirarla a los ojos. “Saldremos de aquí juntos”. El estado de ánimo de Wick se levantó, aunque sólo un poco. Conocía la verdad de las palabras de Tif, al menos a nivel intelectual. Sabía en su mente que él no tenía la culpa. Todos los miembros de su grupo habían elegido aventurarse en el Túmulo. Sus muertes no estaban en su conciencia. Lo sabía en su mente, era su corazón el que no estaba de acuerdo, y su corazón siempre había tenido influencia sobre él.

Le tendió el dedo meñique, con una sonrisa cada vez más cálida y brillante en un lugar carente de luz y calor. Después de unos segundos sonrió y asintió. El extendió el dedo meñique de su mano derecha. Ella levantó el suyo, enroscándolo alrededor del de él.

“Juntos para siempre”, dijo el.

“Juntos para siempre”, respondió ella.

El ligero olor a azufre llenó la habitación, y el estado de ánimo de Wick pasó de estar contento a estar en vilo. Un momento después, un pequeño destello y el estallido del aire anunciaron la llegada del diablillo al que Wick se refería como Xeg, ya que su verdadero nombre, el utilizado para invocarlo desde el reino chthonico, era increíblemente difícil de pronunciar y extremadamente agotador para las cuerdas vocales.

“Cosas vienen”, espetó el diablillo con una voz que sonaba como la lava derritiendo el hielo.

“¿Qué tipo de cosas?” dijo Wick, tratando de mantener la ira en su voz. Xeg no era el sirviente más cooperativo. A los seres chthonicos les encantaba alejarse de su plano de existencia infernal, pero despreciaban tener que servir a mortales como Wick. Mortales que eran inferiores a Xeg y a los de su clase.

“Xeg no saber. Cosas. Caminar en dos piernas. Llevar ropa”. Esta última parte incluía un empuje hacia delante de su entrepierna, sólo que en lugar de genitales la ingle de Xeg estaba en blanco. Wick se había preguntado a menudo, en los momentos en que su mente estaba ociosa, cómo se reproducían los diablillos. A veces no le caía bien su mente.

“¿Son wyrmynn u otros?”

“Otros”. No son alimañas apestosas y frías. Caliente y altos con orejas de chorlito”.

“Orejas puntiagudas”, corrigió Wick.

“Pfff”, fue la única respuesta del diablillo.

“¿Elfos?” preguntó Tifala con un tono curioso.

“¿Qué tan lejos?” preguntó Wick cuando el mecanismo que ocultaba la puerta de su habitación *hizo clic*. Tanto Wick como Tifala levantaron las manos hacia la puerta. La de ella cubierta por un cálido halo de luz dorada. La de él en un pulso de negro azulado.

“Ahora”, respondió el diablillo, divertido por su advertencia no tan útil. Los diablillos convocados estaban obligados a obedecer las órdenes de sus amos, pero siempre buscaban cualquier laguna. Wick se maldijo por haber hablado con demasiada vaguedad cuando expuso sus órdenes.

“Wick”, dijo una voz. “¿Estás ahí?”

Wick intercambió una mirada frenética con Tifala. A través del grueso muro de roca, era difícil distinguir a quién pertenecía la voz y, por un momento, la esperanza se clavó en el corazón de Wick. ¿Acaso Jebbis seguía vivo?

“Es Gryph. Ya sabes, el que te olvidaste de designar como amistoso. No cometamos el mismo error dos veces, de acuerdo, amigo”.

El corazón de Wick se hundió mientras se calmaba. *Jebbis ha muerto*, dijo el rostro de Tifala. La miró y sus ojos mostraron simpatía, sabiendo de alguna manera lo que estaba pensando. Sabía que su primo había muerto. Su esperanza era un mísero intento de calmar su culpa. Su mente se agitó. ¿Qué hacía Gryph aquí y cómo diablos los había encontrado?

“¿Qué quieres?”

“Creo que podemos ayudarnos mutuamente”.

Wick miró a Tifala con incertidumbre. Le había contado su encuentro con el extraño jugador. Se produjo un debate silencioso entre ellos y, finalmente, con un simple movimiento de cabeza, ella accedió a abrir la puerta.

Wick se acercó a la puerta y miró a Tif, que levantó el brazo, dispuesta a enviar una *Ráfaga de Vida* a cualquier rostro que no fuera el de Gryph. Wick descorrió la cerradura y abrió la puerta con facilidad. Gryph estaba allí, con un aspecto horrible y apoyado en un hombre de piel morena y ojos amarillos.

“Un Caído”, exclamó Wick con horror y se movió para dar un portazo.

“Ves, cosas. Xeg te dijo que eran cosas”.

“Espera, es un amigo”. Gryph dijo. “Por favor”.

“¿Tif?” Dijo Wick sin mirar atrás. El resplandor de su mano se transformó mientras ella cambiaba su fundición. El resplandor subió por su brazo y llegó a sus ojos, donde la energía dorada convirtió sus pupilas en estrellas de luz pura. Giró la cabeza hacia un lado y miró a

los dos hombres.

"Dice la verdad", dijo Tifala, y entonces sus ojos se abrieron de par en par. "Un Adjudicador".

Wick se giró para mirar a su amada. "¿Un qué?"

"Un monje guerrero que utiliza el éter para servir al orden", dijo Tifala, con los ojos dorados fijos.

"¿Qué diablos significa eso?" preguntó Wick, mirando a Ovrym. "¿Estás seguro?"

"Ella está segura", dijo Ovrym. "Soy un Adjudicador. O más exactamente, lo fui".

Gryph miró entre los tres, con una mirada confusa. "No tengo ni puta idea de qué demonios están hablando, pero hemos tenido que evitar varias patrullas de wyrmynn para llegar hasta aquí, he muerto recientemente y me siento como una completa mierda. Así que, ¿podemos entrar, por favor?"

"¿Muerto? Entonces, ¿eres un jugador?"

Gryph miró a Wick sorprendido y recordó las extrañas palabras de despedida que Wick había dicho durante su primer encuentro.

"Te dije que te vería en tu próxima vida", dijo el gnomo con una sonrisa sin gracia.

"Podrías haberme avisado".

"¿Dónde está la diversión en eso?"

Tifala apartó a Wick y le tendió las manos. Miró a Gryph con un rostro amable, y él supo que quería que se arrodillara. Lo hizo, y ella tomó su cabeza entre las manos. El calor se extendió desde sus dedos hasta lo más profundo de él.

"Intenta relajarte", le dijo Tifala a Gryph. La voz y los modales le recordaron a Gryph el médico de su infancia en New Hampshire. De hecho, si se le quitara el vestido púrpura del pelo y el hecho de que tenía el tamaño de un niño, podría haber sido Doc Verril. Hizo lo que ella le pedía y se sintió a gusto en presencia de esta diminuta maga de la vida. Un resplandor la rodeó, y luego todo su cuerpo se calentó como si fuera escaneado por el ojo amoroso de Dios. Se calmó y se sintió a gusto.

"Dulce madre", dijo Tifala, apartando las manos de Gryph. "Hay algo dentro de ti. Algo antiguo y lleno de potencial".

"Se llama *Divinidad*", dijo Gryph. "Es la razón por la que estamos aquí". Gryph contó a los dos gnomos lo poco que sabía sobre el artefacto divino. Sus ojos se abrieron de par en par con incredulidad. El miedo se mezcló con el propósito en sus ojos cuando terminó su relato. Ovrym intervino con detalles que ampliaron los conocimientos del grupo sobre el peligroso artefacto.

"El Rey del Túmulo puede sentir a la *Divinidad*. He sido capaz de protegerlo de la vista del renacido, pero me temo que es sólo cuestión

de tiempo antes de que el Red del Túmulo lo encuentre".

"¿Y aun así has traído a Gryph aquí? Nos pones en peligro a los dos", dijo Wick.

"No hay ningún lugar seguro en el Túmulo", replicó Ovrym. Wick frunció el ceño, pero no dijo nada más. Sabía que el hombre decía la verdad.

"Tenemos que sacarlo del Túmulo", dijo Tifala.

"¿Y cómo piensas hacerlo? No es que hayamos estado sentados aquí sin hacer nada", dijo Wick.

"El Rey del Túmulo controla la única salida", dijo Ovrym.

"Entonces llevamos la lucha a él", dijo Gryph.

Wick abrió la boca dispuesto a protestar, pero sabía que las palabras de Gryph, aunque no fueran deseadas, eran la verdad. "Tal vez Jebbis fue el afortunado".

La mención de Jebbis trajo el diario del gnomo muerto al primer plano de los pensamientos de Gryph, y consideró dar el diario a Wick. Pero Gryph no quería añadir más desesperación. Podía esperar.

Gryph se mareó y estuvo a punto de caer. Ovrym lo atrapó y Tifala corrió a su lado. Lo pusieron en una de las losas de piedras que servían de cama. Alguien, probablemente Tifala, había hecho crecer un suave musgo sobre la dura superficie de piedra. Lo suficiente para proporcionar algo de comodidad.

"Necesitas descansar".

"No hay tiempo", dijo Gryph, intentando levantarse. Sintió la fuerte mano de Ovrym que lo sujetaba.

"Ella tiene razón. En este estado es probable que nos maten a todos. Esperaremos".

"Adjudicador", dijo Tifala a Ovrym. "¿Cuánto tiempo puedes ocultar nuestra ubicación al Rey del Túmulo?"

"Una hora, tal vez dos".

"Tendrá que ser suficiente". La maga de la vida puso sus manos sobre la cabeza de Gryph y cerró los ojos una vez más. "No puedo hacer nada con las desventajas, pero puedo ayudarte a dormir hasta que desaparezcan".

Gryph estaba a punto de protestar cuando su mente se desvió y la conversación de los demás se convirtió en un aburrido zumbido. Antes de darse cuenta, estaba profundamente dormido.

*****

Wick se sintió como una tercera rueda en el solsticio de verano y les dio espacio para trabajar. "Iré a vigilar", dijo Wick. Tifala le dedicó una dulce sonrisa y, una vez más, Wick se enamoró de ella. Se preparó y salió de su escondite.

"Informa a Xeg", dijo Wick al diablillo, cada vez más irritado.

Aquella criatura ctónica siempre le ponía de mal humor, como si exudara algún tipo de aura invisible, pero malévola.

"No hay nada, salvo esta rata", dijo Xeg con despreocupación mientras aplastaba a la chillona rata contra la pared con un crujido de huesos. "La rata es mía. No se comparte". A continuación, le arrancó la cabeza a la rata, que seguía retorciéndose, y la masticó alegremente.

Wick separó las manos para mostrar que estaba más que bien que el diablillo no estuviera dispuesto a compartir su rata cruda. Se sentó en una roca y trató de calmar su estómago.

Cerró los ojos y trató de tranquilizar su mente, para llevarla a un estado claro. Un leve pellizco en la espalda por haber dormido sobre la dura roca hacía difícil encontrar la calma, y mucho menos el repugnante chirrido de la bestia infernal comiendo alimañas. Luego estaban los olores. Su propio olor rancio y el hedor sulfúrico del diablillo. Refunfuñó para sí mismo mientras sus ojos se abrían de golpe.

"Esto no está funcionando".

"Xeg es mucho mejor en la meditación que el pequeño enano de pelo azul. Porque Xeg es inteligente y brillante y muy inteligente".

"Soy por lo menos tres veces tu altura", dijo Wick. "¿Y meditas?"

"¿Has estado en Bxrthygaal? Muy bonito. Muy relajante. Es fácil cerrar los ojos, escuchar los gritos y relajarse".

Wick miró al demonio de reojo. Sabía que su dominio sobre la criatura era total, pero seguía sin fiarse lo más mínimo. Intentó tranquilizar su mente, pero las imágenes de enormes demonios con horcas y almas torturadas llenaban su mente.

Wick suspiró con frustración y se puso en pie, comprobando de nuevo su equipo. Sus movimientos eran leves y casi silenciosos, pero evidentemente seguían irritando al diablillo.

"Xeg relajarse. Muy, muy bueno para relajarse. Pero el tun, tun, tun de tus grandes y torpes pies mucho distrae".

"Bien, basta de relajarte, vamos", dijo Wick, poniéndose de pie y preparando un hechizo. "Avanza un poco y dime lo que ves. Nuestros amigos dijeron que se encontraron con varias patrullas de wyrmynn en su camino hacia aquí. No queremos que nos cojan desprevenidos".

"Xeg lo hace. Xeg piensa que será divertido cuando la pequeña cabeza azul sea asesinada por cosas apestosas de lagarto".

"Sólo haz lo que digo", dijo Wick. "Exactamente lo que yo diga. Busca cosas, mantente en silencio, infórmame en cuanto encuentres algo".

Xeg refunfuñó algo en voz baja en su idioma nativo que podría haber sido un insulto o podría haber sido "te quiero" si su especie tuviera ese concepto. Su lenguaje era tan feo que cada palabra

susurrada o gritada, hacía sospechar a Wick que la pequeña bestia estaba tramando su asesinato.

Sin embargo, el diablillo obedeció, rebotó por el túnel y pronto desapareció. Para hacer pasar el tiempo, Wick sacó su diario. Había estado escribiendo desde el día en que salieron de la aldea. Soñaba con publicar sus relatos como una gran epopeya, como Gersham el Aventurero. Wick esperaba que su relato rivalizara con el libro de su héroe, pero ahora sospechaba que Gersham nunca había vivido ninguna aventura. La aventura sólo traía la muerte, y la muerte no era algo glorioso. Wick se perdió en su ensoñación, mirando fijamente la página en blanco que no había visto ninguna palabra en días. No desde que habían perdido a Jebbis. El pobre y dulce Jebbis. Siempre tan ansioso por complacer, siempre tan fácil de convencer.

Llevaban unas semanas en el Túmulo y sus números habían disminuido. Hugarn había sido el primero. Grande, tonto, leal y valiente, el pobre Hugarn los había salvado a todos de los horrores muertos vivientes del Túmulo inferior. Antiguos wights y renacidos controlados por algún amo invisible. El mismo tipo de criatura que había comandado al wyrmynn.

Zelyanna, la alta, regia y luchadora elfa del mar había sido la siguiente. No estaba hecha para el reino subterráneo y su mente y su espíritu habían decaído a los pocos días de estar sellada en el Túmulo. Decía oír voces y ver cosas en el rabillo del ojo que nunca estaban allí cuando se les dirigía una mirada completa. Sin que el resto del grupo lo supiera, había decidido poner fin a su vida en lugar de enfrentarse a los horrores diarios del Túmulo sin final a la vista. Wick aún podía verla saltar desde la más alta cresta y caer en las furiosas aguas del río que atravesaba el Túmulo.

Thaardik se había sentido más a gusto dentro del Túmulo hasta que la voz de su dios se desvaneció. Había algo en el Túmulo que interfería con sus oraciones diarias y cada día era peor. Finalmente, Thaardik ya no podía oír a su dios y, desesperado por volver a él, se escabulló en medio de la noche y emboscó solo un campamento de wyrmynn. Al día siguiente, Wick encontró su cuerpo. Yacía en medio de una docena de los cretinos lagartos. Había perdido su vida luchando.

Era por el pobre Jebbis por el que se sentía más culpable. Quizá porque no tenía ni idea de lo que le había ocurrido a su jovial primo. Habían estado cartografiando una nueva parte del Túmulo cuando una trampa de caída mortal los separó. Su primo había estado tranquilo, incluso bromeando sobre su situación. Aunque Wick prometió encontrar a Jebbis, una parte de él sabía que nunca volvería a ver a su pariente.

Wick se secó una lágrima no deseada y apretó su bastón con rabia.

La madera negra y nudosa del bastón encerraba un poder increíble, pero ponía nerviosa a Tifala, una maestra del lado de la naturaleza de la magia de la vida, aunque nunca lo dijera. Tan ensimismado estaba Wick en su propia culpa que la repentina y sulfurosa aparición de Xeg casi le hizo caer de su rocosa percha.

"Corre, enano pelo azul. Vienen cosas. Muchas cosas". Xeg dijo y corrió, sin molestarse en esperar a Wick.

34

Una bofetada en la cara sacó a Gryph de su paz en la nada. Se esforzó por concentrarse y, finalmente, el amable rostro de Tifala apareció. “Hola”, dijo como un borracho que sonríe a un amigo.

“Sí, hola. Es hora de levantarse, cariño. Ahora. Esto debería ayudar”. Tifala lanzó un hechizo y los sonidos alrededor de Gryph se enfocaron claramente mientras la niebla mental en la que se encontraba se despejaba.

Ovrym le entregó a Gryph su lanza y asintió, con una sonrisa sombría en el rostro. “Me alegro de verte, pero los wyrmynn nos han encontrado”, dijo Ovrym. Gryph asintió y se puso de pie.

“¿Listo?” Preguntó Ovrym.

“Sí”, dijo Gryph y Ovrym abrió la puerta. Afuera se escucharon gritos y el chocar de armas. Los dos guerreros estaban tranquilos y controlados. Un extraño podría creer que estos dos hombres habían luchado juntos durante años. Un verdadero testimonio del entrenamiento de ambos.

Estás invitado a unirte a un Equipo de Guerra por Ovrym.

Gryph aceptó y recibió la ventaja.

Ventaja Añadida.

Se te ha concedido Boon del Adjudicador. La Regeneración de Salud, Resistencia y Mana aumenta un 25% mientras dure la batalla o hasta que Ovrym muera.

Wick se situó detrás de un afloramiento de rocas y disparó una andanada tras otra de rayos de energía negra y aceitosa contra un gran grupo de wyrmynn. La mayoría falló, ya que los lagartos no eran tan tontos como para darle un blanco fácil. Varios cuerpos de reptiles yacían en el espacio entre ellos. Víctimas de su ataque sorpresa. Un hilillo de sangre se filtró por su cara. Las flechas que pasaban por encima de su cabeza le indicaban a Gryph que al menos una había

rozado a su diminuto amigo.

Ovrym saltó por encima de la roca que protegía a Wick y giró hacia la batalla. Su espada de metal rojo y negro salió de su vaina y atravesó limpiamente el cuello del wyrmynn más cercano, con una mirada de estúpido shock todavía en su rostro mientras la cabeza rebotaba hasta detenerse a los pies de Gryph.

Gryph evaluó rápidamente la fuerza desplegada contra ellos. Habían elegido bien su lugar de defensa, lo que le indicaba a Gryph que su comandante no era tonto. Había al menos una docena de bestias escamosas. Un rápido uso de su habilidad *Analizar* le indicó que la mayoría eran exploradores y escaramuzadores, de niveles seis a diez. Sin embargo, lo que le llamó la atención fueron los dos wyrmynn con túnica que se encontraban al fondo, cantando y murmurando. Gryph los *analizó*. Uno era un [Sacerdote de la Muerte Wyrmynn; Nivel 12] y el otro era un [Mago Chthonico Wyrmynn; Nivel 13].

Gryph lanzó la *Anima Cuerda* y se deslizó hacia el mago. Había visto los horrores que Wick podía invocar, y no tenía ningún interés en ver si este lagarto podía repetir el truco. Para ganarle tiempo a su esbirro animado, también pateó la cabeza a sus pies. La cabeza se elevó sobre la línea de wyrmynn y golpeó al mago en la cara, interrumpiendo su lanzamiento de hechizo. Gryph sonrió, complacido de poseer aún sus habilidades a pesar de no haber visto un campo de fútbol desde sus días en West Point.

Ovrym asintió en señal de agradecimiento por la exitosa distracción y se abalanzó sobre la primera línea de defensores, con un efecto giratorio que hizo que Gryph pensara en un Derviche Giratorio. La sangre verde y los gritos de dolor salpicaron el túnel.

"¿Estás bien?" dijo Gryph a Wick mientras se acercaba a su amigo.

"Lo estoy", dijo Wick, gruñendo por el dolor del profundo corte en su cabeza. "¿Y tú?"

"Tu mujer hace milagros".

"Si, los hace", sonrió Wick.

En el momento oportuno, Tifala saltó por encima de ellos, volteando y aterrizando con la gracia de un gato. Hundió la punta de su pequeña espada verde en la dura tierra del suelo y gritó una orden.

Un estruendo surgió de la punta de su espada y un conjunto de lianas estalló del suelo. Se deslizaron y giraron hacia la primera línea de atacantes wyrmynn y se enroscaron en tobillos y piernas. Gritaron alarmados por la repentina falta de movimiento, pero los ladridos de su comandante les devolvieron la disciplina. Varios soltaron flechas. La mayoría falló, pero Gryph recibió una en el brazo.

Desventaja añadida.
Has sido envenenado.

5 puntos de daño por segundo durante 10 segundos.

"Sus armas están envenenadas", gritó Gryph mientras terminaba de lanzar *Estalactita Voladora*. El misil de roca alcanzó al wyrmynn más cercano en el ojo. Gryph obtuvo un *Golpe Crítico* y el wyrmynn se desplomó, con el cuerpo sostenido por las enredaderas.

Ovrym giró varias veces más, tanto infligiendo como evitando heridas. La *Destreza* de este hombre debía de ser extraordinaria. Wick envió varios rayos más de energía aceitosa a la multitud de saurios, ganándose muchos gruñidos de dolor satisfactorios.

"Wick, ¿puedes convocar a aquel demonio?" Gryph gritó.

El gnomo negó con la cabeza y le dirigió una mirada que gritaba "no crees que ya había pensado en eso". Gryph se sintió aliviado y decepcionado a la vez. Avernerius podría haber hecho un trabajo rápido con esos wyrmynn, pero Gryph había visto pocas cosas más aterradoras en su vida.

El sacerdote de la muerte terminó de lanzar y un aura del más profundo negro estalló de él y se agitó como el oleaje que llega. Fluyó sobre todos. Cuando tocó a Gryph, éste se sintió inmediatamente enfermo. La cabeza le daba vueltas, el estómago se le revolvía y sudor salía a borbotones.

Desventaja Añadida.
Has sido afectado por la Putrefacción de Cadáver.
-5 a Constitución, Destreza y Fuerza mientras esté infectado.

Gryph se desplomó en el suelo y vomitó un fino chorro de bilis y babas. Se sentía tan débil como cuando la gripe lo mantuvo en cama durante una semana cuando era niño. Un rápido vistazo mostró que los demás también estaban sufriendo.

El comandante wyrmynn ordenó a su segunda línea de tropas, las que habían evitado el ataque de Tifala, que entraran en combate. Saltaron por encima de sus compañeros y pusieron la espada y la lanza sobre Ovrym y Gryph.

Ovrym esquivó varios ataques antes de que una lanza le diera en el costado y cayera sobre una rodilla. Wick envió una ráfaga de explosiones chthónicas a las caras de los dos lagartos que estaban a punto de matar al xydai herido. Ambos cayeron.

"Cubre a Tifala", gritó Wick mientras salía de su cobertura para situarse junto a Gryph. Podía oír los cánticos melódicos de Tifala detrás de él. No sabía qué estaba lanzando, pero estaba decidido a ganar tiempo.

Varios wyrmynn se abalanzaron sobre ellos, y Gryph sabía que, en su estado de debilidad, serían rápidamente superados. La salud y la resistencia de Ovrym disminuían rápidamente mientras el guerrero de

primera línea luchaba contra los ataques de varios wyrmynn.

"¡Cierra los ojos!" Gryph gritó e introdujo mana en su armadura justo cuando un wyrmynn levantó su espada para arrancarle la cabeza. En uno de los actos mentales más difíciles de su vida, Gryph obligó a su mente a ignorar el fragmento de muerte que se acercaba y cerró los ojos. Activó la placa del pecho y el mundo explotó de luz.

Unos silbidos de dolor recorrieron la caverna cuando la ráfaga de energía vital no sólo cegó a las criaturas subterráneas, sino que las golpeó con daño. Al mismo tiempo, Gryph y todos los miembros de su equipo se curaron y rejuvenecieron. No fue suficiente para eliminar ninguna de las desventajas, pero les dio una oleada de vida y poder.

Cuando la luz se desvaneció, Gryph vio a todo su equipo volver a la acción. Wick lanzó una andanada tras otra de proyectiles contra el wyrmynn cegado. Ovrym giró y se arremolinó. Lo más importante de todo es que Tifala terminó su lanzamiento.

Una ola de luz dorada fluyó del cuerpo de Tifala. Cuando la bendición llegó a Gryph, se sintió mejor al instante y se emocionó aún más al ver que sus desventajas desaparecían. Sin embargo, habían hecho bien su trabajo y su barra de salud estaba apenas al 50%. Se tomó un momento para tomar una poción de salud y su salud volvió a subir hasta casi el 80%. No era perfecto, pero era suficiente por ahora.

La oleada de magia vital fluyó sobre los wyrmynn y éstos aullaron. Su piel se llenó de ampollas y se carbonizó como si diez horas de exposición al sol los hubieran golpeado de una sola vez. Varios de los wyrmynn principales, los que se habían enfrentado a la peor parte de los ataques, murieron al instante. La ola avanzó y pasó por encima del comandante wyrmynn, que permaneció inmóvil mientras su piel se crujía. Sus ojos se clavaron en los de Gryph y un gruñido cruzó su rostro, enseñando la dentada cicatriz blanca que le dividía la cara.

Gryph lanzó *Estalactita Voladora* a la cara de la bestia. Su puntería fue certera, pero en el último segundo la bestia levantó su escudo y el fragmento de roca se detuvo antes de llegar a la puntada. La bestia sonrió, y Gryph se dio cuenta de que el duelo de miradas había sido una estratagema. Caracortada había distraído a Gryph lo suficiente como para permitir que el mago chthonico completara su cántico.

Se abrió una grieta hacia otro lugar, y los ojos de Gryph se abrieron de par en par con miedo. Era el mismo lugar desde el que Wick había convocado al demonio, en su última batalla contra el wyrmynn, y Gryph sabía que esta vez no había posibilidad de que lo marcaran como amigo. Demasiado tarde para detener este hechizo, la cuerda de Gryph enredó al mago. Al menos estará fuera de servicio por un tiempo.

Un enorme lobo del color del magma que se enfría saltó del portal y corrió directamente hacia Ovrym. El Adjudicador sangraba por

media docena de pequeñas heridas y no se percató de que el sabueso infernal se acercaba.

Sabueso del Infierno.
Nivel: *19*
Salud: *Desconocido.*
Resistencia: *Desconocida.*
Mana: *Desconocido.*
Espíritu: *Desconocido.*
Los Sabuesos del Infierno son los mejores amigos de los demonios. Estos enormes caninos son los perros guardianes del infierno. Feroces carnívoros que adoran darse un festín de carne mortal.
Fuerzas: *desconocidas.*
Inmunidades: *Desconocidas.*
Debilidad: *Desconocida.*

La bestia atravesó el campo de luz de Tifala, haciendo una mueca mientras se chamuscaba el pelaje. Gryph corrió hacia Ovrym y saltó por encima del veloz guerrero, bombeando mana en su lanza y activando *Desterrar*. La lanza se clavó en el costado de la bestia y tanto ella como Gryph cayeron pesadamente al suelo.

La energía vital que brotaba de su lanza hizo que el sabueso infernal aullara de dolor y se estremeciera. Gryph contuvo la respiración con esperanza. Por favor, *trabaja, por favor, trabaja*, suplicó. La bestia sacudió la cabeza mientras entraba y salía de este reino y, finalmente, con un profundo gruñido de odio primario, volvió a ser sólida.

"Mierda", dijo Gryph, arrancando la lanza del costado de la bestia. Puede que *Destierro* haya fallado, pero el golpe de la lanza había causado un gran daño y, mejor aún, había evitado que las fauces rabiosas de la monstruosidad aplastaran el cuello de Ovrym.

"Gracias", dijo Ovrym mientras iba de espaldas a Gryph. Estaban rodeados y aislados de sus amigos. Wick fue arrojado a un lado por un golpe de garrote de un escaramuzador y quedó inmovilizado lejos de los demás. Tifala estaba, si era posible, aún peor. Aunque estaba ilesa, era la más alejada del resto y se encontraba cara a cara con el sacerdote de la muerte y con Caracortada. En un pequeño milagro, la cuerda de Gryph seguía enredando al mago.

El sabueso infernal se puso en pie y volvió a cargar contra Ovrym y Gryph. Gryph levantó la mano derecha y activó su anillo. Una burbuja de aire sólido explotó justo a tiempo para hacer retroceder al perro del tamaño de un oso, pero Gryph se dio cuenta de que había causado un daño importante a la integridad del escudo. Podía soportar uno, tal vez dos golpes más como ese.

Sorprendentemente, Ovrym se sentó en medio de la esfera de

calma y cerró los ojos. Gryph estaba a punto de preguntarle al ágil guerrero qué demonios estaba tramando cuando oyó un canto bajo procedente del xydai.

"Que sea bueno, amigo", murmuró Gryph mientras enviaba una ráfaga de cuchillos para lanzar a través de la barrera acentuada por el poder de sus brazaletes. Cortaron la carne del perro demonio y, con un giro y un desgarro, Gryph los convocó de nuevo hacia él. La bestia aulló, pero su barra de salud apenas se movió. Se abalanzó de nuevo sobre la barrera robando más del poder del escudo que disminuía.

Ovrym terminó su lanzamiento de hechizo. No se había movido y seguía con los ojos cerrados, pero Gryph sabía que su hechizo había tenido éxito, porque uno de los wyrmynn hostigadores más grandes se volvió hacia uno de sus compañeros y blandió su espada de dos manos en un amplio arco, separando la cabeza del wyrmynn conmocionado antes de que pudiera preguntarse qué demonios acababa de ocurrir.

Ver cómo el lagarto mataba a sus congéneres hizo sonreír a Gryph y luego algo mejor. Sus ojos se dirigieron al mago chthonico para ver que, aunque luchaba, seguía envuelto con fuerza por la cuerda de seda de araña de Gryph. Gryph decidió que, si alguna vez se encontraba con una de las misteriosas arañas, tendría que darle las gracias. *Los Reinos son un lugar muy extraño*, pensó, y extendió la mano hacia la cuerda y activó su capacidad de *Obligar*.

Gryph sintió que sus pensamientos se fundían con los del mago wyrmynn y juró no volver a hacerlo jamás. La mente de la bestia era un fétido pantano de odio y dolor. Esta criatura disfrutaba de la tortura y el asesinato del mismo modo que las mujeres perpetuamente solteras adoran los paseos por la playa.

"Devuélvelo", ordenó Gryph a través de la fusión mental. El mago se resistió, pero Gryph se dio cuenta de que era un esfuerzo. "Devuélvelo", volvió a ordenar Gryph. El mago clavó sus ojos en los de Gryph y sonrió mientras utilizaba su poderosa fuerza de voluntad para resistirse.

El sabueso infernal volvió a golpear el escudo de aire y éste brilló con sus últimas fuerzas. Ovrym giró su wyrmynn poseído contra el lobo infernal y fue recompensado con un golpe importante. El sabueso se desplomó y rabió de dolor. Se giró y se lanzó con una velocidad despiadada contra el lagarto traidor. Sus mandíbulas se hundieron en el cuello del wyrmynn y vomitó un torrente de llamas hacia fuera. El wyrmynn poseído gritó durante unos segundos antes de que las llamas infernales le carbonizaran la cara y se desplomara.

La batalla de Gryph para obligar al mago no iba bien, y se estaba quedando sin tiempo. Cambió de táctica. Quizá no pudiera obligar al mago a desterrar a la criatura, pero había otras formas de domar a la bestia.

“¿Cuál es su verdadero nombre?” ordenó Gryph a través del enlace.

Los ojos del wyrmynn se abrieron de par en par mientras intentaba luchar contra la orden, pero esta habilidad de la cuerda de seda empírea era mucho más difícil de resistir que el control mental directo. Una frase gutural y dura de sílabas horribles fluyó en la mente de Gryph.

Se volvió hacia el sabueso infernal y comenzó la letanía de palabras que componían el verdadero nombre de la bestia. A medida que cada palabra salía de la torturada garganta de Gryph como un vómito, la bestia se enfurecía más. Golpeó su cabeza y sus extremidades delanteras contra el escudo de aire, reduciendo finalmente su poder a cero.

La bestia se preparó para saltar, justo cuando Gryph terminó de decir su verdadero nombre. Tuvo un espasmo, tratando de resistirse, pero la voluntad de Gryph era una mordaza de la que la asquerosa criatura no podía escapar. Un momento después, la batalla había terminado, y el sabueso infernal bajó la cabeza.

“Mata”, ordenó Gryph, enviando una imagen mental del sacerdote de la muerte y del mago chthonico al cerebro del sabueso infernal. La criatura de dos toneladas giró con una gracia que un animal tan grande no debería poseer y cargó contra su antiguo amo.

Gryph no perdió el tiempo observando la matanza de su nueva mascota. Él y Ovrym seguían rodeados de wyrmynn furiosos. Ovrym giró sobre sí mismo y su espada cortó miembros y cuellos con facilidad y gracia.

Un wyrmynn le golpeó en el hombro, pero Gryph activó *Parar* y desvió el ataque. Gryph se sumergió, giró y clavó la lanza en el cuello del wyrmynn, consiguiendo un *Golpe Crítico* y matando a la bestia al instante.

Gryph volvió a girar para descubrir que no tenía enemigos a los que enfrentarse. Entonces vio por qué. Mientras el sabueso infernal los había distraído, Caracortada y sus secuaces habían rodeado a Tifala. Ella había eliminado a varios, como demostraban los cadáveres de wyrmynn que tenía a sus pies, pero un enorme golpe de la hoja plana de Caracortada la dejó inconsciente.

“¡No!”, se oyó un grito, y Gryph se giró para ver a Wick, acorralado por varios saurios más, tratando frenéticamente de alcanzar a su mujer. El diminuto gnomo estaba tan concentrado en la situación de su amor que no vio el golpe del wyrmynn que se acercaba a él. La espada alcanzó a Wick en el costado, y cayó fuera de la vista.

Gryph disparó su brazo hacia delante y lanzó *Estalactita Voladora* mientras el wyrmynn desenfundaba su espada sobre la cabeza de Wick para asestarle un golpe mortal. La lanza de roca dentada alcanzó a la

bestia en la garganta y la vida abandonó sus ojos al instante.

"Ovrym, a Wick", ordenó Gryph mientras giraba y corría hacia Tifala y sus captores. Envió una rápida mirada hacia el sabueso infernal para ver cómo le arrancaba el brazo izquierdo a su antiguo amo. El mago cayó, gritando, y el sabueso infernal dirigió su atención al sacerdote de la muerte.

Pero el otro usuario de la magia no se había quedado de brazos cruzados y una lanza de energía negra brotó de las manos extendidas del sacerdote y empaló al ardiente canino en su embestida. El propio peso del infernal siervo de Gryph lo arrastró hacia la lanza de la muerte. En un destello de luz rojinegra, el sabueso infernal desapareció.

Gryph se volvió hacia los captores de Tifala. La tenían atada y uno de los hostigadores la subió al hombro del líder. Caracortada apuntó directamente a Gryph y dijo ataque en su pútrida lengua. Luego se dio la vuelta y desapareció en el túnel con Tifala.

Los cuatro wyrmynn restantes se abalanzaron sobre Gryph. Éste esquivó el primer ataque y activó su ventaja de *Contraataque*, agachándose y arrastrando la hoja de su lanza por la corva de la criatura. Esta cayó al suelo.

Gryph se giró y rechazó otro golpe. El wyrmynn levantó su espada para intentarlo de nuevo, pero Gryph golpeó el asta de la lanza hacia arriba y se clavó en la cara de la bestia. Oyó un chasquido de hueso y la sangre explotó de su nariz.

Se agachó ante otro ataque, con la mano izquierda sosteniendo la lanza en alto. Cuando el wyrmynn pasó volando, Gryph introdujo algo de mana en sus brazaletes y soltó la lanza. Ésta se elevó como un cohete, levantando al lagarto de sus pies mientras le perforaba el corazón. *Golpe Crítico*.

El impulso de la bestia arrancó la lanza de las garras de Gryph, que tuvo que lanzarse a un lado para evitar el último ataque del wyrmynn. Gryph se enroscó, rodó y sacó su daga de hielo mientras rodaba. Respiraba con dificultad. El constante movimiento y el uso de sus ventajas habían agotado seriamente su resistencia, y apenas se mantenía al 10%. Retrocedió para ganar espacio para respirar, pero el wyrmynn era más inteligente de lo que parecía y, con una sonrisa, cargó.

Gryph intentó bloquear el golpe del fornido lagarto, pero ni su resistencia ni su daga estaban a la altura. Sintió que el metal oxidado se le clavaba en su omóplato y su salud se redujo en casi un 40% mientras la daga caía de su mano. Un chorro de sangre brotó de su boca y se desplomó.

El wyrmynn se tomó un segundo para regodearse, gruñendo a Gryph el equivalente wyrmynn de "burlarse". Dolorido, sin arma y a

punto de ser asesinado, Gryph se dejó llevar por el instinto. Empujó con todas las fuerzas que le quedaban y lanzó su cabeza hacia arriba. Impactó al wyrmynn en la entrepierna, y Gryph aprendió una verdad que nunca pensó que buscaría. Sí, efectivamente los wyrmynn tienen pelotas. Gryph sintió que las esferas blandas, parecidas a un huevo, se convertían en pulpa contra su cráneo y, mientras el wyrmynn se desplomaba en agonía, Gryph esperaba que aquella fuera la última vez que experimentaba esa sensación.

Gryph se puso en pie, recogió su lanza y clavó la punta en el pecho de la bestia. Gryph creyó ver una mirada de alivio en los ojos del saurio cuando su vida terminó.

Gryph giró en busca de enemigos, pero no había ningún wyrmynn en pie. O eso creía, hasta que un hilo de energía negra le rodeó, inmovilizando los brazos contra el cuerpo. Gryph gritó cuando el tallo de muerte le drenó la vida. Una vez más, cayó de rodillas mientras la agonía lo desgarraba.

Entonces se detuvo. Gryph levantó la vista para ver la mano de Wick extendida. Siguió el brazo del gnomo para ver al sacerdote de la muerte derrumbarse, con un agujero carbonizado en el pecho. Volvió a mirar al gnomo y le dio las gracias con la cabeza. Wick se desplomó, sostenido por los delgados y poderosos brazos de Ovrym.

Wick lloró mientras el solemne adjudicador lo sostenía.

35

Wick estaba inconsolable. Quería correr tras el wyrmynn para salvar a su amor, pero Ovrym lo convenció de que ninguno de ellos estaba en condiciones de perseguirlos.

“Pero ella va a morir”.

“Todos moriremos si nos vamos ahora. Necesitamos curarnos, recuperarnos. Y ella estará bien por un tiempo, al menos”, dijo Gryph.

“¿Cómo puedes saber eso?” Preguntó Wick, con la cara roja de rabia y miedo.

“Si la quisieran muerta, la habrían matado aquí. Así que eso sugiere que la quieren para algo más. Sea lo que sea, nos da algo de tiempo. Tiempo que necesitamos desesperadamente”.

“Estoy de acuerdo”, dijo Ovrym.

El miedo desesperado encendía una batalla con la lógica en el rostro de Wick. Después de unos momentos encontró la calma. “Tienes razón”. Se sacó una cadena del cuello de la que colgaba un anillo. Un anillo muy parecido al que Gryph había guardado en su inventario. Wick se concentró en el anillo por un momento y luego ahogó las lágrimas. “Está viva. Asustada, pero viva”.

Ovrym le apretó el hombro y Gryph se arrodilló junto a Wick con una mueca de dolor. “La salvaremos”. dijo Gryph. Wick lo miró fijamente y asintió.

“¿Me ayudas a levantarme?” Dijo Wick y Ovrym levantó al gnomo. Con una mueca, Gryph también se puso de pie. “Qué trío tan triste hacemos”, bromeó Wick, y una pequeña sonrisa se dibujó en su rostro. “Volvamos al escondite. Tifala debe tener algo allí que podamos usar”. La mera mención de su nombre le devolvió la preocupación a su rostro, y Gryph añadió su mano al otro hombro del gnomo.

“La salvaremos”. Dijo Ovrym. Wick asintió.

El trío entró en el escondite y encontraron a Xeg rebuscando en un cofre.

“¿Qué demonios crees que estás haciendo?” Preguntó Wick.

El diablillo levantó la cara y miró con desprecio. “Brillante. Quiero. Para Xeg”.

Ovrym se acercó y trató de agarrar al irritante diablillo, pero éste rebotó y le dio un latigazo en la cara con su cola. Xeg aterrizó en lo alto de una repisa y les sacó la lengua. Miró a los tres guerreros con preocupación en los ojos.

“¿Dónde bonita dama? bonita dama promete Xeg brillante”.

Wick refunfuñó en voz baja en gnomish, y aunque Gryph no había oído lo suficiente de la lengua nativa del hombre diminuto como para que su habilidad *de Maestro de Lenguas* pudiera traducirla, estaba bastante seguro de que la diatriba estaba mesclada con blasfemias.

Wick se dirigió a un estuche de cuero y lo abrió, revelando una fila tras otra de pociones. Buscó y encontró tres pociones de salud rojas y lanzó una a Ovrym y otra a Gryph.

“*Pociones de Salud Mayor*. Deberíamos volver es estar bien”, dijo Wick, tomándose la suya.

Gryph y Ovrym hicieron lo mismo y una ráfaga de calor curativo recorrió el cuerpo de Gryph. Si una poción de salud menor era como una taza de café, esta cosa era como un triple espresso.

“Maldita sea”, dijo Gryph en agradecimiento.

“Te dije que mi chica es buena”.

Wick se acercó al cofre que Xeg había estado hurgando y sacó un pequeño espejo. Se lo lanzó a Xeg, y el diablillo chilló de placer y se miró desde todos los ángulos. Sonrió como una especie de horrible doppelgänger de modelo de moda y giró para verse en diferentes posiciones. Cuando comprobó su propio culo, Gryph dejo de verlo y volvió a mirar a Wick.

“Tif siempre insistió en que fuéramos amables con Xeg. Le prometió un espejo como el suyo si nos ayudaba”.

“Entonces, ¿dónde estaba durante la pelea?” preguntó Ovrym.

“Él no decir pelea. Él decir mira. Xeg mira, encuentra cosas, le cuenta cosas al hombre feo y bajito”, protestó Xeg.

Wick suspiró y se frotó la frente con la mano. “Técnicamente, es correcto. Los malditos diablillos son siempre tan literales”.

“¿Siempre está aquí?” preguntó Ovrym.

“Afortunadamente, no”, dijo Wick. “Puedo invocarlo hasta 24 horas antes de que regrese al reino chthonico. Luego tengo que esperar otras 24 horas antes de volver a invocarlo. Calculo que lo tengo como mucho otra media hora”.

“¿Puede rastrear el wyrmynn?” Gryph preguntó.

“Con tiempo, sí. Ya que puede aparecer casi cualquier lugar que haya visto. Pero se necesita tiempo, y eso es algo que no tenemos”.

“Mentiras. Siempre miente sobre Xeg. Mentiras, mentiras, te va a crecer la nariz fea como el hombre feo que eres Pinocho”. Xeg

chasqueó los dedos y la nariz de Wick creció. Wick la ajustó con la facilidad de la práctica.

"Pensé que habías dicho que no podía atacarte", dijo Gryph.

"No atacar. Hacer una broma. Ja, ja, ja, Xeg divertido. Divertidísimo. El más divertido", dijo Xeg y luego rio ligeramente para sí mismo mientras posaba más en el espejo. "Además, Xeg encontrar bonita dama. Dices que Xeg no puede encontrar. Mientes. Pfff".

Los tres hombres se quedaron mirando a Xeg.

"¿Qué quieres decir?" preguntó Gryph.

Esperaron a que Xeg respondiera, pero éste se limitó a mirarlos con expresión somnolienta.

"Oh, quiero decir Xeg. ¿Por qué llamas a Xeg tú? ¿No sabes el nombre de Xeg, alto, bobo con orejas de chorlito?" Preguntó Xeg con curiosidad.

"Cretino", frunció el ceño Gryph, lo que le valió una pequeña sonrisa tanto de Ovrym como de Wick. Ahora comprendía la frustración de Wick e incluso sentía simpatía por el gnomo. Sus afinidades lo habían llevado por el camino en el que eran frecuentes las interacciones con el odioso diablillo. Gryph imaginó que Lex adoraría al diablillo.

"¿Dices que puedes encontrar a Tifala?" Dijo Wick. Pero Xeg volvía a admirar su reflejo. "Xeg. Hola Xeg."

"Sí, encontrar la dama bonita puede Xeg, pero Xeg necesita una cosa".

"¿Qué cosa?" Dijo Wick.

"Promete puede tener y Xeg contar".

Gryph no era un experto en demonios, pero sospechaba que aceptar cualquier trato con uno antes de conocer las condiciones era una mala idea. Miró de la mecha a Ovrym y se encogió de hombros. "No creo que tengamos muchas opciones". Ambos hombres asintieron.

"Bien Xeg, puedes tener una cosa", dijo Wick.

"Yuuuujuuu", dijo el diablillo y saltó, bailó y giró. Luego saltó de su percha en lo alto de la estantería, rebotó en la cabeza de Gryph y luego en la espalda de Wick.

"Oye, quítate de encima", dijo Wick, tratando de apartar al diablillo de su hombro y fallando. Xeg rebotó y cantó y luego metió la mano en la espalda de la camisa de Wick y tiró. Salió una cadena de oro y Xeg tiró con más fuerza, ahogando a Wick. Al cabo de un momento, la cadena se rompió y Xeg tiró de ella. De la cadena colgaba el *Anillo del Elace* de Wick.

Wick tosió y balbuceó durante un minuto antes de recuperar el aliento. Luego corrió tras el diablillo que rebotó de la estantería a la cama y a la espalda de Ovrym. "Devuelve eso", dijo finalmente Wick entre toses.

“Dijiste cualquier cosa. Este algo que Xeg necesita”.

“Cualquier cosa menos eso”, dijo Wick con profunda ira. Gryph lo contuvo, ganándose una mirada de ira del gnomo.

“Sólo mira”, dijo Gryph. Wick se calmó un poco, pero miró a Xeg como un padre que mira a la cita de su hija para el baile. Xeg cerró los ojos y murmuró un cántico.

Un resplandor aceitoso salió de la palma de la mano de Xeg y entró en el anillo. El anillo absorbió la energía como una esponja seca arrojada a un fregadero lleno. Wick refunfuñó, y Gryph no podía culparlo. Esto era mucho más que un símbolo de su amor por Tifala, era una conexión mágica real. Lo que el diablillo estaba haciendo era una violación. Entonces se puso peor.

Xeg lanzó el anillo al aire y lo atrapó con su larga y muy viscosa lengua. Luego lo movió por la boca de una manera que haría sonrojar a un stripper. Incluso hizo gárgaras con el anillo en un momento dado, antes de bajar de un salto. Agarró la mano de Wick y escupió el anillo sobre la mano del gnomo. El anillo cayó con una baba nauseabunda y mucosidad, saliva y varios otros semilíquidos viscosos y empalagosos burbujeaban en su palma.

“Bueno, puedo pasar el resto de mi vida sin volver a ver eso”, dijo Ovrym.

“Créeme, te has librado fácilmente”, dijo Wick mientras la baba se deslizaba y le quemaba la piel. Wick limpió el anillo lo mejor que pudo en un trapo de repuesto y lo devolvió a su lugar bajo la camisa.

“Bien, Xeg y los feos van ahora”, dijo Xeg.

“Qué pena, Xeg. Tus veinticuatro horas han terminado. Parece que es hora de que te vayas”, dijo Wick con una pequeña mirada de triunfo.

“No, Xeg quédate”.

“Espera, ¿qué? Ha pasado casi un día. Creí que habías dicho que sólo podías estar en el reino de los mortales durante un día”.

“Tú hablas. Xeg estuvo de acuerdo. No quiere decir verdad”.

“Espera, ¿no tienes que quedarte aquí veinticuatro horas cada vez que te llamo?”

Xeg se encogió de hombros y se hurgó los dientes con una uña de gancho.

“Xeg, contéstame”, exigió Wick.

“Xeg ven, tú dices. Xeg vete, tú dices o cuando Xeg aburrido. Xeg no sabe ni qué hora es”.

Tanto Gryph como Ovrym tuvieron que reírse ante la expresión de sorpresa de Wick.

“Tú y yo tendremos una larga charla si salimos de esta”, refunfuñó Wick. “Ahora ve y encuentra a Tifala. Luego vuelve enseguida. ¿Entiendes?”

Xeg refunfuñó y sacudió su diminuto y crujiente trasero hacia Wick.

“Di que lo entiendes”, repitió Wick.

“Por supuesto que lo entiendo. Xeg no tener cabeza de chorlito. Xeg tener una idea más buena. Xeg decir entregar al hombre feo al mago de las almas. Xeg quiere a la bonita dama de vuelta”.

“Todos la queremos de regreso, mono rojo asqueroso”, dijo Gryph.

“Xeg no mono”, soltó el diablillo con rabia antes de sacarle la lengua a Gryph. “Espera, ¿qué es un mono?”

“Xeg”. Ve. Ahora”, ordenó Wick con voz firme.

Con un último gruñido, el diablillo desapareció en un destello de azufre y llamas.

Wick inhaló profundamente y sacó el anillo de debajo de la camisa una vez más y lo acunó suavemente en la palma de la mano. La preocupación pintó su rostro.

“La salvaremos”, prometió Gryph.

“ Hacerte cumplir eso “, dijo Wick, con los ojos rojos por las lágrimas y el miedo. Miró a Gryph y éste supo que, en ese momento, cambiaría el mundo por Tifala. *¿Haría lo mismo por Brynn*?

“Esa no es la alternativa”, dijo Ovrym. “Sé que quieres que lo sea, pero sabes que no es la alternativa”.

Wick bajó la mirada y la vergüenza y el miedo se apoderaron de él. Gryph se acercó a él y lo acerco a sí. Wick se resistió un momento antes de ceder. Levantó la vista con una fuerza que desmentía su pequeño tamaño.

“Entonces, ¿cuál es el plan?” Preguntó Wick.

“Necesitamos ayuda”, dijo Gryph.

“Sí, ¿y dónde vamos a encontrarla? Este lugar no está precisamente repleto de caras amigas”, refunfuñó Wick.

“Conozco a algunas personas”, afirmó Ovrym en un tono que sugería que era lo último que quería considerar.

“¿Amigos?” Preguntó Gryph.

“No exactamente. Se llaman la Compañía Gris. Yo solía ser un miembro”.

“¿Solía ser?”

“Digamos que no coincidimos en algunas cosas”.

“¿Y nos ayudarán a encontrar a Tifala?” Dijo Wick con una voz casi suplicante.

“Si pagamos su precio”.

“¿Y cuál es su precio?” preguntó Gryph.

“Yo”.

36

Ovrym los condujo por un túnel que no se había utilizado en años. El polvo y las telas de araña se adherían a todas las superficies. El túnel se retorcía y giraba sobre sí mismo. Varias veces tuvieron que colarse por finas grietas, pero Ovrym los empujó. Una vez tuvieron que saltar a través de una grieta y el suelo se hundió en un ángulo extraño. Mientras caminaban, Gryph comprobaba sus indicaciones.

Has recibido Puntos de Experiencia.
Has recibido 15,637 XP por matar a Wyrmynn X 10.

Has Recibido Puntos de Experiencia.
Has recibido 11,666 puntos de Experiencia por matar al Sabueso del Infierno.

Impresionante, pensó Gryph.

"¿Sabías que el Túmulo estuvo una vez en la superficie?", afirmó Ovrym en un tono que hizo pensar a Gryph en el aburrido guía turístico de la vez que el coronel los llevó a Brynn y a él a ver el Monumento a Washington.

"Era una torre que se alzaba más alta que los árboles más altos. Entonces, se produjo un cataclismo y la tierra se tragó la torre. Con el tiempo, una colina de hierba creció sobre la entrada. Los lugareños contaban historias de demonios y renacidos, diciendo que el Túmulo estaba embrujado".

"Parece que los lugareños tenían razón", dijo Wick. Gryph se dio cuenta de que el gnomo intentaba disimular su miedo por Tifala.

Doblaron una esquina y Ovrym se detuvo. "¿Alguno de ustedes tiene afinidad con la *Magia del Pensamiento*?"

"Yo no", dijo Wick.

"Tengo un 100% de afinidad en todas las esferas", dijo Gryph en voz baja. Wick y Ovrym lo miraron sorprendidos. "La *Divinidad*".

"Es posible que quieras mantener esa información en la base de necesitas de saber", dijo Ovrym intensamente. "La gente teme el poder

y tú podrías llegar a ser muy poderoso algún día".

La mente de Gryph se dirigió inmediatamente a Aluran, y supo que el Adjudicador hablaba en serio.

Ovrym se acercó a Gryph. "Te voy a enseñar algo". Levantó las manos. "¿Puedo?"

Gryph dudó antes de asentir. Ovrym puso las manos sobre la cabeza de Gryph, sintiendo la fuerza del agarre del hombre.

"Cierra los ojos y trata de aliviar tus pensamientos".

Gryph cerró los ojos e inspiró profundamente varias veces, inhalando por la nariz y exhalando por la boca. Entonces sintió, o tal vez oyó, un zumbido bajo mientras una energía invisible se acumulaba alrededor de las manos de Ovrym. El zumbido aumentó y luego olas de calor se extendieron desde Ovrym hacia Gryph. Hilos de pensamiento se abrieron paso a través de la bruma que nublaba la mente de Gryph y, de repente, lo supo.

Has aprendido el hechizo ESCUDO DE LA MENTE.

Esfera: *Magia del Pensamiento.*

Rango: *Base.*

Permite al lanzador escudar su mente (o la de otro con el nivel adecuado).

Coste de Mana: *50.*

Tiempo de Lanzamiento: *2 segundos.*

Para resistir los ataques de metal, el Escudo Mental permite temporalmente que la Sabiduría del usuario imite su Atributo más alto.

Duración: *10 minutos por nivel. Cada nivel de maestría permite al lanzador escudar a otra mente. A nivel de Gran Maestría, todos los aliados del lanzador quedan escudados.*

Enfriamiento: *Diez minutos.*

Has aprendido la habilidad MAGIA DEL PENSAMIENTO.

Nivel: *1.*

Rango: *Base.*

Tipo de habilidad: *Activo.*

Ahora puedes ejercer el poder de la Magia del Pensamiento. La Magia del Pensamiento permite al usuario aprovechar el poder de la mente consciente. Los usuarios avanzados pueden acceder a La Fuente, la inteligencia organizadora que está detrás de la formación de los Reinos y quizás el único Dios verdadero. La Magia del Pensamiento hace uso de hechizos que permiten ver los pensamientos de los demás, manipular las mentes de otros y afectar al mundo con sus pensamientos. Los usuarios de la Magia del Pensamiento son raros, y la mayoría no anuncian sus habilidades. Por razones obvias, se desconfía de ellos.

Los ojos de Gryph se abrieron de golpe y asintió con ironía para sí mismo ante el último comentario del aviso. Como acababa de tener la mente casi destrozada por *la Magia del Pensamiento*, comprendía muy bien la desconfianza. Se esforzaría por aprender todo lo que pudiera sobre esta magia. Al menos, le ayudaría a protegerse de criaturas

como el arboleth.

Redondearon otra esquina y una rotura en la mampostería de la muralla reveló un profundo pozo. Gryph asomó la cabeza por la pared quebrada y miró hacia abajo. Una inmediata sensación de vértigo se apoderó de él y sus rodillas se doblaron. El pozo desaparecía en las profundidades del suelo mucho más allá de lo que la visión nocturna de Gryph podía perforar. El pozo era irregular y tenía una textura bulbosa que a Gryph le recordaba al magma enfriado. ¿Se había fundido este pozo? ¿Es aquí donde la tierra se tragó la torre?

"¿Quieres que bajemos allí?" dijo Wick con inquietud.

"Así es como llegué aquí", respondió Ovrym como si eso ayudara.

Ignoró el intercambio de miradas de Gryph y Wick y tiró de un pitón metálico incrustado en la mampostería.

"¿Los metiste a martillazos?" dijo Gryph. Pudo ver el débil destello metálico de varios más que descendían en la oscuridad.

"Sí".

"Tiene que haber otra manera", se quejó de nuevo Wick, con el rostro palidecido mientras miraba el pozo de negro interminable.

"Sí, a través del campamento wyrmynn y luego a través del lago inferior donde Gryph se divirtió tanto y luego a través de las Madrigueras y luego a través de la Arboleda. Al menos Gryph mató al arboleth por nosotros".

"Bueno, eso no suena tan mal", dijo Wick. "La Arboleda suena encantadora".

"Es el hogar de una dríade oscura y su ejército de arañas lobo".

"Oh, bueno, tal vez el pozo de la muerte esté bien entonces", dijo Wick y una vez más miró hacia las profundidades desconocidas. Gryph sabía que Wick estaba cubriendo su miedo con sarcasmo y sabía que ese miedo no era sólo por el abismo que tenían debajo, o por el wyrmynn o incluso por una tropa de arañas lobo, sino un profundo temor por su amor desaparecido. Gryph le agarró el hombro y le apretó.

"La encontraremos", dijo Gryph.

"¿Cómo puedes estar seguro?" dijo Wick, abandonando su máscara y sus ojos suplicantes.

"Porque el Rey del Túmulo no quiere a Tifala", dijo Gryph. "Me quiere a mí".

Gryph lanzó *Anima Cuerda* y ordenó que su cuerda se asegurara al pitón. Ovrym asintió mientras Gryph giraba y se dejaba caer. Por un momento, la gravedad lo arrastró hacia lo desconocido, pero luego la cuerda se mantuvo, y los pies de Gryph llegaron a la pared.

"Como en los viejos tiempos", dijo Gryph.

"Tú y yo tenemos tiempos muy diferentes, amigo", dijo Wick. Gryph echó una última mirada hacia arriba y creyó ver una mirada en

los ojos de Wick. Una mirada que decía: “Te entregaré a él, si eso le salva la vida”.

Gryph llegó al siguiente pitón y aseguró su cuerda en él antes de seguir adelante. Ovrym eligió bien sus lugares, lo que sugería que tenía algo de experiencia en espeleología. A medida que Gryph descendía, antiguos temores se acumulaban en su interior. El pozo profundo y oscuro era un lugar que daba miedo en la Tierra, pero en los Reinos era francamente aterrador.

“¿Hay algo aquí que debamos temer?” dijo Gryph en un susurro cuando el grupo se había reunido en un gran afloramiento para descansar.

“Una dosis de miedo saludable ayuda a sobrevivir”.

“Sí, esa es la peor forma en que podrías haber respondido a esa pregunta”, dijo Wick en voz baja, con los ojos moviéndose de un lado a otro.

“Sigue el camino y estaremos bien. Pero es mejor si yo lidero”.

“¿Debería ser?” Dijo Wick. “Estoy bastante seguro de que te odio”.

Ovrym no dijo nada mientras Gryph lo ayudaba a cruzar el borde, pero Gryph pudo ver una acumulación de aprensión mientras el hombre bajaba. A pesar del estruendo de los latidos de su corazón, atravesaron tres tramos más de cuerda antes de que el terreno cambiara.

Esta última parada fue en un pequeño puente de roca que atravesaba de un lado a otro como si fuera una especie de viga de apoyo. Cuando los pies de Gryph tocaron el puente, Ovrym se llevó un dedo a los labios, pidiendo silencio. Los ojos de Gryph escudriñaron la zona, pero la oscuridad era demasiado grande e incluso su visión nocturna no podía distinguir ningún detalle.

Gryph ayudó a Wick a bajar y le hizo un gesto para que también guardara silencio. El gnomo no tenía precisamente una historia de mantener el silencio. Wick asintió y también lanzó una mirada aprensiva. Ovrym se colgó del lado del puente y apuntó con la mano hacia abajo. Un cántico silencioso dio lugar a un pulso de energía púrpura que salió de su mano. Recorrió unos cien metros, donde quedó suspendido en el aire, iluminando la zona.

Gryph notó cómo el pozo se volvía mucho más delgado y una espantosa sensación de claustrofobia se acumuló en su interior. Entonces vio que las paredes se movían.

Gryph levantó la mirada hacia Ovrym, cuya sombría mirada no alivió los temores de Gryph. Wick se tapó la boca con una mano para evitar su arrebato natural. Un momento después, retiró la mano y les dijo a los otros hombres “Qué demonios”.

Ovrym se deslizó por el borde y enganchó su cuerda a un pitón hundido en la parte inferior del puente. Luego, con la misma suavidad

que una madre acaricia la frente de un bebé, el alto guerrero bajó. Wick fue el siguiente y Gryph le siguió.

A unos 10 metros de profundidad, una línea horizontal áspera dividía todo el pozo. Gryph se dio cuenta de que era una veta de plata. Brillaba con un púrpura apagado a la luz del hechizo de Ovrym y cualquier horror que se aferrara a las paredes parecía incapaz de pasar la barrera de plata.

Gryph rechazó un sentimiento de pánico mientras bajaba más allá de esta barrera y entraba en las fauces del eje pulsante. Una sensación nauseabunda se le clavó en las tripas.

Delante de él, tanto Ovrym como Wick se habían detenido. A unos dos metros por debajo de los pies colgantes de Ovrym, otra calzada de piedra dividía el pozo, pero esta vez, en lugar de piedra desnuda, este puente estaba lleno de movimiento.

Gryph encontró sus ojos atraídos por el movimiento entintado. Gryph no tenía un equivalente en el mundo real para lo que estaba viendo, a menos que el petróleo crudo aprendiera de algún modo a palpitar con algún miserable simulacro de vida.

Ovrym abrió su mochila y sacó un frasco con un líquido cargado de plata. Abrió la tapa con el pulgar y vertió el contenido en una franja uniforme a lo largo del puente. Cuando la solución de plata entró en contacto con el fango, éste reaccionó como la carne al fuego y se retrajo al arder. Los tentáculos se alejaron del líquido ardiente y el olor que llegó a la nariz de Gryph le obligó a contener un vomito.

Gryph *Analizó* la mancha en retirada.

Enorme Ooze Negro.
Nivel: *66.*
Salud: *2,200.*
Resistencia: *4,044.*
Mana: *0.*
Espíritu: *0.*
Los Oozes Negros son aberraciones sensibles nacidas del mal uso de la magia de las almas. Empiezan siendo pequeños, pero con el tiempo pueden llegar a ser increíblemente grandes y mortales. Son inteligentes, pero increíblemente distantes y no sienten simpatía por ningún otro ser de los Reinos.
Fuerzas: *desconocidas.*
Inmunidades: *Desconocidas.*
Debilidad: *Desconocida.*

La mente de Gryph se tambaleó de horror. Esta cosa era un organismo enorme, y los rodeaba por completo. Su salud total empequeñecía incluso al arboleth. Debajo de él, Gryph podía oír que la respiración de Wick se volvía errática mientras el pánico invadía la mente del gnomo. Los ojos de Ovrym se dirigieron a Wick, lo que sólo

hizo que el gnomo respirara con más fuerza.

El Ooze pareció percibir el ruido y extendió tentáculos desde las paredes circundantes. Primero uno, luego otro, después docenas, luego cientos. Por encima y por debajo de ellos los tentáculos buscaban. Wick estaba a punto de volverse loco de miedo. Gryph lanzó rápidamente un *Escudo Mental* sobre Wick, con la esperanza de que aliviara su miedo.

Al cabo de un momento, Wick consiguió controlar su respiración, pero los tentáculos del Ooze seguían buscando, y cada vez estaban más cerca. Ovrym volvió a meter la mano en su bolsa, pero esta vez lanzó el frasco contra la pared a unos diez metros por debajo del puente. Explotó y arrojó una ola plateada de líquido en todas direcciones. El ooze volvió a sufrir espasmos de dolor y se retiró del lugar del ataque. Mejor aún, casi todos los tentáculos que se aferraban al grupo se retrajeron y volvieron a surgir alrededor del punto del ataque.

Ovrym se dejó caer silenciosamente en el puente despejado e indicó a los demás que hicieran lo mismo. Pronto los tres se agacharon en el puente. Ovrym señaló hacia abajo y la bola de luz violeta apenas iluminó otro puente a unos diez metros por debajo. Ovrym ató otro tramo de cuerda alrededor del puente y le indicó a Gryph que fuera el guía en el siguiente tramo.

Gryph se acercó y descendió. Unos metros por encima del siguiente punto fijo, Gryph se detuvo y lanzó su propia granada de plata sobre la masa pulsante del ooze. Una vez más, el ooze retrocedió al instante, permitiendo que Gryph cayera suavemente.

Levantó la vista para ver a Wick bajando por el borde y la cuerda. Wick estaba apenas a mitad de camino cuando Gryph vio que el ooze avanzaba una vez más. Ovrym se estaba quedando sin espacio. Lanzó una rápida mirada a Gryph, que asintió en señal de comprensión.

Rápido, decía la mirada.

Gryph lanzó una mirada frenética a Wick y le indicó que se diera prisa. El gnomo asintió y aumentó su ritmo, pareciendo controlar su miedo. Por encima de él, Ovrym se deslizaba por el borde y bajaba por la cuerda alternando agarres apretados y sueltos.

Wick se dejó caer en los brazos de Gryph, saltó y sacó dos de las granadas plateadas de su mochila, con los ojos fijos en todas las direcciones. Los tentáculos se acercaron un par de veces, pero Wick se agachó bajo ellos, manteniendo la calma.

Gryph volvió a mirar hacia arriba para ver a Ovrym a mitad de camino. A pesar de la velocidad de su descenso, Gryph pudo ver que el ooze había alcanzado la cuerda y la estaba devorando. *No lo logrará. Pensó* Gryph. Sacó la cuerda de su lado y lanzó *Anima Cuerda*. La longitud de la seda de araña se enroscó alrededor de su cintura, y

luego alrededor del puente en el que estaba parado.

Ovrym volvió a deslizarse por la cuerda, pero esta vez, cuando se agarró a la cuerda para frenar su descenso, la fuerza ejercida sobre la cuerda dañada por el ácido fue excesiva y se rompió. A su favor, Ovrym no gritó al caer. Gryph se movió para agarrarlo, pero Ovrym se estrelló contra el puente a escasos centímetros de sus manos.

La cabeza de Ovrym se estrelló contra la piedra con un golpe. Por un momento pareció que iba a ser capaz de sujetarse al enrejado de piedra, pero el impacto le hizo perder el conocimiento. Su agarre se aflojó y cayó por el borde.

Sin dudarlo, Gryph saltó desde el borde. Se lanzó hacia el hombre que caía, con el brazo extendido. Justo cuando Ovrym estaba a punto de pasar el límite de la longitud de la cuerda, Gryph lo agarró por el tobillo.

Gryph se aferró con todas sus fuerzas y se alegró de haberle echado unos cuantos puntos a *Fuerza la* última vez que subió de nivel. Sintió que su hombro casi se dislocaba y el tobillo de Ovrym se rompía cuando la cuerda detenía su espiral descendente.

Los ojos de Ovrym se abrieron cuando el dolor lo despertó. Casi jadeó, pero se abstuvo. Se balanceaban en una parábola suelta de un lado a otro, acercándose cada vez más a los lados del eje con cada movimiento, antes de que su giro se calmara y disminuyera. Un pequeño gruñido de dolor empujó a través de los labios de Ovrym y los tentáculos se extendieron hacia él.

Uno se enredó en la cintura de Ovrym, y Gryph pudo oír el chisporroteo sordo mientras el ácido devoraba la armadura del monje guerrero. Luego, otro se acercó a la cara de Ovrym. Se deslizó por la piel expuesta del hombre y devoró su carne. Las lágrimas corrían por el rostro del xydai y la sangre rezumaba por las comisuras de su boca, donde se había mordido la lengua para no gritar.

Pero pronto el dolor fue demasiado y Ovrym aulló. El ooze reaccionó con hambre y los tentáculos surgieron de las paredes. Se enroscaron alrededor de ambos hombres, y Gryph sintió que se quemaba. Él también gritó. Su salud cayó rápidamente.

Desventaja añadida.
Daño de ácido. 20 puntos/segundo.

Gryph estaba siendo comido vivo y sabía que tenía solo segundos. Luego hubo un estallido y otro y otro y columnas de agua cargada de plata lo cubrieron. El ooze se retiró instantáneamente, y la solución contrarrestó el ataque ácido, aliviando el dolor de Gryph.

Levantó la vista para ver a Wick lanzando unos cuantos brebajes de plata más que despejaban la mayor parte del puente. Entonces sacó

su daga de plata y golpeó un tentáculo que se acercaba. Atravesó el viscoso ooze con un chisporroteo y un silbido. Otros tres tentáculos corrieron la misma suerte antes de que cesara el asalto.

"Tenemos que volver a ese puente", gritó Ovrym entre dientes apretados. "Hay un túnel que podemos usar para escapar de este infierno".

Gryph asintió y ordenó que su cuerda los pusiera a salvo. Wick mantuvo guardia mientras Gryph empujaba a Ovrym hacia el puente. Ambos se tomaron una poción de salud. Ovrym sacó unas cuantas pociones de plata de su mochila y avanzó hacia la pared cubierta de ooze. Levantó las pociones en alto y miró en silencio a la masa pulsante. Cerró los ojos como si intentara comunicarse con la bestia.

Tras un momento de pausa, Ovrym se arrodilló. Los tentáculos retiraron su ataque y el ooze frente a Ovrym se abrió, revelando un túnel. "Hemos llegado a un acuerdo".

"No puedes hablar en serio. ¿Confías en esta mancha gigante de moco ácido?" Dijo Wick mientras miraba la superficie del ooze ahora lisa.

"Su mente es muy extraña, pero entiende el dolor tan bien como cualquier otra criatura viviente. Le prometí mucho más dolor si no nos dejaba pasar en paz".

"¿Cumplirá su parte del trato?" preguntó Gryph, observando el largo túnel que tenía por delante.

"Creo que sí, pero mantenga sus soluciones de plata en las manos y estén preparados para correr".

Gryph asintió de mala gana y observó por un momento cómo Ovrym entraba en el túnel. Tuvo la impresión de estar metido en el tracto digestivo de una bestia enorme y se sintió un poco aterrado. Respiró profundamente un par de veces antes de entrar también.

"Odio este maldito lugar", murmuró Gryph.

El grupo avanzó lentamente por el túnel, que giraba y serpenteaba. A medida que avanzaban, el ooze se separaba como el mar rojo al acercarse y volvía a fluir al pasar.

"Las paredes se mueven. El techo se mueve. El suelo se mueve". Wick refunfuñó mientras se obligaba a reprimir otro ataque de claustrofobia. "Absolutamente nada de esto está bien".

"Silencio", dijo Ovrym en un tono tranquilo pero mortal.

Al doblar otra esquina, Gryph se dio cuenta de que, sin el apoyo de Ovrym, no habrían podido atravesar ese túnel. ¿Esto era parte del plan?

Ovrym dobló otra esquina y Gryph oyó que el hombre decía: "Ya casi", con voz tranquila. Gryph respiró con dificultad y trató de no correr cuando dobló la curva y la luz del final del túnel se hizo visible.

Ovrym pasó sin problemas. Sonrió a Gryph y asintió con la cabeza,

señalando el suelo a la salida del túnel. Gryph vio una perfecta media luna de plata incrustada en el suelo. Al cruzar la barrera, arqueó el cuello. La delgada banda de plata coronaba todo el camino de entrada como la línea de un círculo mágico. Cuando su pie tocó tierra firme al otro lado, se dio cuenta de que había estado conteniendo la respiración. La exhalación fue un alivio tan grande como ninguno que hubiera experimentado.

Ovrym indicó a Gryph que se pusiera detrás de él. “Mantén esas soluciones listas”.

Cuando Wick dobló la última esquina, una enorme sonrisa cruzó su rostro y echó a correr. El repentino movimiento hizo que el rezago se agitara y palpitara. “Despacio”, le advirtió Ovrym, pero Wick no quiso hacerlo. El pánico se había apoderado de él.

Wick estaba a punto de llegar al final cuando su dedo del pie se enganchó en una cresta del suelo y cayó al suelo. El frasco que llevaba en la mano izquierda patinó por el suelo antes de rebotar hacia la pared, donde estalló. El ooze en el punto de contacto chisporroteó y desapareció, quemado bajo el poder de la plata.

Wick se esforzó a ponerse en pie mientras el resto del ooze palpitaba en lo que podía ser una ira. Gryph pudo oír un profundo estruendo parecido al sonido del agua que gorgotea en el interior de una red de tuberías, pero éste era cien veces más fuerte.

Ovrym no dudó y lanzó varias de las granadas plateadas al túnel. Esto abrió un camino para Wick, que se puso en pie y volvió a correr. Esta vez los tentáculos surgieron de los lados y del techo del túnel, haciendo tropezar a Wick.

El terror cruzó el rostro del gnomo cuando se detuvo bruscamente y el ruido procedente del fondo del túnel se convirtió en una cacofonía. Más tentáculos se extendieron, envolviendo a Wick. Gritó cuando el ácido disolvió su piel.

Gryph desenfundó su daga de hielo y se precipitó hacia el túnel, cortando y acuchillando los tentáculos que le salían al paso. Las dagas no atravesaban el espeso líquido como lo hacía la plata, pero el daño por congelación parecía detenerlos durante unos instantes.

Por desgracia, seguía sintiendo el dolor ardiente de docenas de tentáculos que se aferraban a sus miembros y le mordían la cara. El empalagoso líquido del ooze negro podía reunir más tentáculos de los que él podía cortar. El mundo se tornó negro cuando el exudado selló la entrada, sepultándolos.

Gryph oyó los gemidos bajos de Wick delante y supo que su amigo estaba cerca de la muerte. Si sólo pudiera llegar hasta él. Otro tentáculo lo agarró por el brazo, y otro por el cuello. Un dolor profundo y ardiente se clavó en Gryph. La muerte venia por él.

37

A salvo en la antecámara, Ovrym aulló cuando el túnel se selló con un tapón de ooze bulboso. Lanzó sus últimos viales de plata coloidal contra la bestia rancia, pero solo consiguió quemar los bordes.

Sus amigos estaban atrapados y pronto estarían muertos. Entonces, un resplandor comenzó a surgir en lo más profundo del túnel y el ooze burbujeó e hirvió como el agua que chisporrotea de una espada recién forjada. El vapor rancio y trozos de ooze ardiente salieron del túnel como si se tratara de un champán demasiado agitado y Ovrym se echó a un lado.

*****

En el interior del túnel, el mundo se silenció mientras el ooze envolvía a Gryph. Estaba agonizando, pero su brazo extendido encontró a Wick. Encontró la cabeza del gnomo y la acunó en sus brazos. Gryph sacó entonces toda la onza de mana que pudo de lo más profundo de su ser. Cuando se acumuló en su mente hasta reventar, Gryph lo introdujo en su coraza y le ordenó que explotara.

El ardor se detuvo al instante, ya que la luz curativa arrasó con el ooze negro, quemándolo como el sol del desierto al agua derramada. Gryph pudo oír un profundo estruendo y un astillamiento de piedras cuando el ooze negro trató de forzar demasiado de sí mismo en un espacio demasiado pequeño, desesperado por alejarse de la luz hirviente. Gryph abrió los ojos cuando el calor curativo de la luz alivió su dolor.

Miró a Wick, que respiraba profundamente y con dificultad. Estaba vivo, pero apenas. El ácido mortal le había arrancado el pelo azul y su piel estaba en carne viva y con ampollas. Gryph puso una poción de salud en la boca de Wick, nuevamente sorprendido por los poderes curativos de los Reinos.

Un momento después, escuchó la voz de Ovrym. “Mantenlo agarrado. Los tengo a los dos”. Gryph rodeó con sus dos brazos el cuerpo infantil de Wick y lo acunó mientras los fuertes brazos de Ovrym tiraban de los dos hacia la luz y el aire de la caverna más allá del túnel.

Wick estaba vivo pero inconsciente. Mientras Ovrym lo atendía, Gryph se tomó otra poción de salud. El calor fluyó a través de él, alivió su dolor y suavizó las quemaduras de ácido que cubrían gran parte de su carne expuesta.

Ovrym cargó con Wick y los condujo a otro túnel en el extremo opuesto de la pequeña cámara. "El ooze no debería poder pasar la veta de plata, pero prefiero no probar esa teoría".

"Parece bastante conveniente", dijo Gryph. "Una vena de plata en el lugar exacto para mantener a raya a ese monstruo".

"No es un accidente, amigo. Es la voluntad del Túmulo", dijo Ovrym como si eso explicara algo. Avanzaron por el túnel y llegaron a lo que parecía un callejón sin salida. Una losa de granito bloqueaba el camino hacia adelante. Ovrym señaló una pequeña palanca. Gryph la miró un momento antes de girarla. Un chirrido de piedra sobre piedra se elevó cuando la losa se apartó sobre una pista bien engrasada.

"¿Qué quieres decir con la voluntad del Túmulo? Actúas como si este lugar estuviera vivo".

"Lo está", dijo Ovrym mientras se deslizaba por la abertura dejada por la losa que rechinaba. Bajó a Wick y volvió a comprobar su estado.

"No entiendo".

"Hace mucho tiempo, algo sucedió. Una batalla entre dos poderosos usuarios de la magia. Creo que fue esa batalla la que hizo que esta torre cayera en las profundidades de la tierra. Creo que esa batalla no sólo hizo al Túmulo, sino al Rey del Túmulo".

"¿Cómo puedes saber eso?"

Ovrym ayudó a Wick a tumbarse en el suelo y colocó la mochila del gnomo bajo su cabeza. Wick gimió en sueños, pero no se despertó.

"Mi Orden es experta en *Magia del Pensamiento*", dijo Ovrym. "Nos ayuda a descubrir verdades y a aplicar mejor los Acuerdos. Yo estoy especialmente dotado en este arte. Tal vez por eso toleraron a un xydai". El ya melancólico hombre pareció descender más profundamente en la oscuridad de su pasado por un momento antes de volver al presente. "Es difícil de explicar, pero una mente poderosa infunde al Túmulo. Sea lo que sea el Rey del Túmulo, ahora es una mente incorpórea cuya voluntad puede alterar el tejido mismo de la mazmorra. El Rey del Túmulo es más débil de lo que era antes. Está hambriento y su capacidad de alterar el Túmulo está disminuyendo. Bien por nosotros. Si hubiéramos caído en su trampa en su mejor momento, hace tiempo que nos habría consumido".

"¿Consumido?"

"Sí, no sé cómo exactamente, pero el Túmulo se alimenta de la vida. Atrae a las presas hacia sí con la promesa de tesoros y gloria y, una vez que las ha matado, absorbe sus restos".

“Una Venus atrapamoscas”, murmuró Gryph.

Ovrym le miró con extrañeza.

“Hay una planta de dónde vengo que utiliza una savia pegajosa y dulce para atraer a los insectos hacia sí. Luego los atrapa y los consume”.

“Una analogía adecuada”.

“Y yo soy la más jugosa de las moscas”, dijo Gryph.

“Pase lo que pase mi extraño amigo inmortal, no debes dejar que el mal de este lugar te lleve”.

Ovrym clavó sus ojos en los de Gryph, y supo que para evitar que el Rey del Túmulo alcanzara la *Divinidad*, el Adjudicador lo mataría una y otra vez.

“Descansa si puedes. Wick estará inconsciente durante unas horas más”.

Gryph asintió y echó un vistazo a la pequeña cámara en busca de un lugar para recostarse. Cerca de la pared del fondo había una pequeña alcoba cubierta de runas desgastadas. La curiosidad le picó a Gryph y se dirigió al nicho. Las runas estaban demasiado descoloridas como para distinguirlas, pero el lugar tenía el aspecto de un antiguo altar. Había algo cálido y acogedor en el lugar y, antes de darse cuenta, Gryph había colocado las manos en el pequeño altar. Una señal flotó en su visión.

Punto de Reaparición Descubierto.

Has descubierto un nexo de poder que puede ser designado como punto de reaparición. ¿Deseas cambiar tu punto de reaparición a este lugar?

Gryph dio un salto hacia atrás, alarmado. Ya sabía que era funcionalmente inmortal, pero que le echaran a la cara su capacidad de volver de la muerte fue una sorpresa. Dejó que su ritmo cardíaco se calmara y volvió a colocar las manos en el altar.

¿Deseas cambiar tu ubicación de reaparición a este Punto de Reaparición?

Gryph pulsó el icono del **SÍ**. Al menos, si volvía a morir, no tendría que atravesar el pozo de los horrores en el que vivía el ooze negro. Un pulso de calor fluyó desde el altar a través de sus brazos y hacia su cuerpo. El calor era relajante, y Gryph descubrió que su mente se aliviaba un poco.

Felicidades.

Has cambiado tu Punto de Reaparición.

Gryph trató de no reparar en la naturaleza casual con la que el juego trataba la muerte. Sus ojos se desviaron hacia Wick y Ovrym, y

supo que ninguno de sus compañeros había sido bendecido con el mismo don. Tenían una sola vida, lo que los hacía más valiosos. Empezaba a preguntarse si había elegido la ventaja divina correcta.

¿Qué sentido tiene todo esto? pensó Gryph. La cara de Brynn volvió a aparecer en su cabeza. Había estado aterrorizada, ¿por qué había entrado en los Reinos y dónde estaba ahora? Sea cual fuera el papel que Brynn quería que desempeñara, no era éste. Calmó su mente y trató de concentrarse en la tarea que tenía entre manos. El plan aún no había cambiado. Necesitaba salir del Túmulo. Sólo entonces podría encontrar a Brynn. Por ahora, su mayor oportunidad de éxito parecía ser con los dos hombres que estaban a su lado.

Era el momento de gastar sus dos *Puntos de Ventaja* ahorrados. Estaba harto de ser dañado tan fácilmente. Esto no solo aumentaba sus posibilidades de morir, sino que además le dolía mucho. Gryph abrió su árbol de habilidades de *Armadura Ligera*.

Bonificación de conjunto: *La bonificación a la CA cuando se lleva un conjunto completo de armadura ligera.*

Defensa Ágil: *Es más fácil moverse con una armadura ligera, por lo que es más probable evitar los ataques. El % de bonificación a la CA de la armadura ligera.*

Silencio: *El aumento de Sigilo mientras se lleva un conjunto completo de armadura ligera.*

Reducción de Daño: *La reducción de daño cuando se lleva un conjunto completo de armadura ligera.*

Esta elección fue una obviedad. Puso un punto en *Defensa Ágil* y otro en *Reducción de Daño*.

Árbol de Ventajas de Armadura Ligera

	Bonificación de conjunto	Defensa Ágil	Silencio	Reducción de Daño
B	20%	20%		
A	30%	30%		
J	40%	40%		
M	50%	50%		
GM	100%	100%		
D	75%	75%		

Gryph y Ovrym idearon un plan y luego Gryph se acostó para un muy necesario descanso. Varias horas más tarde, Ovrym despertó a Gryph. Señaló con la cabeza a Wick, que estaba sentado y comiendo. Gryph se puso de pie y se acercó a Wick, que le sonrió con mala cara.

La piel del gnomo seguía en carne viva y roja, pero las profundas cicatrices del ácido se habían curado. Su pelo era otra cosa. Había desaparecido la mayor parte de los largos mechones azules que antes adornaban la cabeza del pequeño hombre. Lo que quedaba le recordaba a Gryph la vez que Brynn, de cinco años, le había dado un "corte de pelo a mi muñeca", que parecía una cresta peinada por un ciego borracho. Pero Wick mantuvo la sonrisa.

"Te ves bien", dijo Gryph.

"Mentiroso", dijo Wick y agarró a Gryph por el antebrazo. "Gracias", dijo. En respuesta, Gryph asintió. Gryph sintió el fuerte agarre de su brazo, vio la intensa mirada de Wick y supo que el gnomo era un verdadero amigo.

Gryph le contó a Wick el plan que él y Ovrym habían concebido mientras Wick descansaba.

"Tu plan es una locura".

"¿Tienes una idea mejor?"

El gnomo pensó un momento antes de asentir con la cabeza. "Supongo que vamos con la locura".

Ovrym ayudó a Wick a ponerse en pie. "Es hora de visitar a algunos viejos amigos".

Los hombres se prepararon y se dirigieron a la puerta secreta que mantenía oculta esta sala. Se tomaron un momento para prepararse. Una vez que abrieran la puerta, estarían en la provincia de la Compañía Gris.

"¿Listos?", preguntó el hombre de ojos amarillos. Wick y Gryph asintieron con gesto de desgana.

Ovrym introdujo la mano en una pequeña grieta y, con un pequeño chasquido, la puerta se abrió, dejando al descubierto unos escalones de piedra tallados directamente en la roca. Subieron las escaleras y salieron a lo que parecía ser un antiguo almacén. En la sala había enormes urnas de piedra que probablemente contenían el suministro de agua cuando el Túmulo era una torre.

Después de que salieron, Ovrym hizo girar un viejo grifo y las dos mitades de otra urna antigua se movieron con un ruido sordo. Gryph admiró la obra mientras el pasillo secreto se cerraba, sin dejar rastro de que esta urna fuera diferente al resto de sus hermanas.

"Me preguntaba cuándo ibas a aparecer", dijo una voz grave teñida de diversión y peligro, y un grupo de hombres que blandían arcos y espadas surgió de las sombras.

38

Hola, Dirge”, dijo Ovrym, sólo ligeramente sorprendido. “Hace mucho tiempo”.

El hombre llamado Dirge salió de las sombras. Era muy delgado, pero tenía una gracia mortal que Gryph había visto en muchos hombres. Una gracia que no sólo sugería habilidad para la violencia mortal, sino amor por ella.

Era casi una cabeza más bajo que Gryph y Ovrym, con una mata de pelo despeinado que rodeaba un rostro de piel oscura. Unos ojos azul hielo atravesaban la distancia entre ellos como un láser. Una fina cicatriz recorría su mejilla izquierda desde la mandíbula hasta el pómulo. Mientras miraba al alto xydai, el hombre conocido como Dirge trazó la cicatriz con un pulgar ocioso, casi como si no fuera consciente de que lo estaba haciendo.

Gryph vio que Ovrym se ponía tenso y supo que el monje guerrero había sido quien le había hecho la cicatriz a Dirge. Gryph se preparó para la acción, ya que era poco probable que este encuentro fuera mejor que aquel.

“Estos últimos meses me he preguntado si seguías vivo”, dijo Dirge mientras se rascaba las uñas con una daga mal afilada. “Pero una parte de mí sabía que aún estabas por aquí. Una parte de mí sabía que lo único que tenía que hacer era esperar la señal. No sabía que la señal iba a ser un pequeño imbécil”.

“No aprietes Xeg, cosa gorda y peluda”.

Un hombre gordo surgió de las sombras, con sus dedos de salchicha agarrados al delgado cuello de Xeg. Cuando Xeg los vio, sonrió. De rabia o de alegría, Gryph no podía saber.

“Estúpido enano de pelo azul. Mira en qué problema metiste Xeg”.

“Por supuesto”, refunfuñó Wick, agarrando su bastón con más fuerza. “Apuesto a que ni siquiera intentaste mantener la boca cerrada”.

“Las manos gordas querer aplastar cuello de Xeg. A Xeg le gusta el

cuello. No quiere que lo aplasten. Xeg decirle a la fea y delgada cara de cicatriz lo que quiere saber. El cuello de Xeg no se aplasta".

Gryph sintió que la tensión aumentaba a medida que Xeg soltaba insultos sin importarle las consecuencias.

"Tenemos un sitio a donde tenemos que estar", dijo Ovrym con voz firme, sin apartar los ojos de Dirge.

"Al principio me pregunté qué te traería de vuelta aquí", dijo Dirge. Luego su voz cambió como una burla a la de Xeg. "Bella dama necesita ser salvada", chilló Dirge antes de que la tensión del tono le hiciera toser y aclararse la garganta. "Maldita sea, ¿cómo hablas así?" dijo Dirge, mirando a Xeg.

"No suena nada a Xeg", Xeg hizo un mohín.

Dirge se rio para sí mismo ante la irritación del diablillo, pero luego se concentró en Gryph. "Eres nuevo en el barrio, ¿no? ¿Qué te parece el alojamiento?"

Gryph no dijo nada.

"Oooh, tipo fuerte y silencioso. Mi favorito. ¿Cuál es tu nombre, cariño?"

"Gryph, y No tengo ningún problema contigo".

Dirge se acercó a Gryph y le pasó una fina mano por el pecho y luego por el brazo y la espalda. Todo lo que pudo hacer Gryph fue no estremecerse ante la atención depredadora del hombre. El tal Dirge era experto en el arte de la guerra psicológica. Intentaba incomodar a Gryph. Después de un momento, al percibir que Gryph no era un blanco fácil, Dirge desistió de la táctica.

"Tú eres el que ha agitado este avispero, ¿no? Las alimañas y los muertos han estado alborotados estos últimos días. Fue entonces cuando llegaste tú, ¿no? ¿Qué te hace tan interesante?"

"Nada. Llevo semanas aquí", dijo Gryph. "Así que, si pudieras indicarme el camino hacia la salida, con gusto me quitaré del camino".

Dirge soltó una carcajada que parecía genuina. "Divertido y atractivo", dijo Dirge, tomando la barbilla de Gryph con la mano.

Gryph hizo lo posible por no inmutarse y miró fijamente a los ojos del hombre.

"Pero no lo creo. Eres nuevo en el Túmulo. Tus ojos no tienen esa desesperación hundida que tienen el resto de los nuestros. Todavía crees que hay una salida, ¿no?"

"Siempre hay una salida", dijo Gryph. "Sólo hay que hacer lo necesario para encontrarla".

"Puede que tengas razón, mi alto amigo. ¿Y qué harás para encontrarla?" Gryph sintió una extraña punzada en su mente mientras Dirge lo miraba fijamente. Sin pensarlo, lanzó *Escudo Mental*. Dirge saltó cuando el armazón se encajó en la mente de Gryph.

“Bueno, eso fue grosero”, dijo Dirge. “Pero hay otras formas de ver las verdades”. Dirge estudió el rostro de Gryph, haciendo girar su cuchillo casi despreocupadamente. Gryph le devolvió la mirada sin inmutarse. Se había enfrentado a interrogadores más hábiles en su día. Al cabo de unos instantes, Dirge comprendió que no obtendría nada de Gryph y se rio ligeramente.

“Yo no confiaría de éste, Ovy, tiene pinta de ser un hombre que no se detendrá ante nada para conseguir sus objetivos, aunque eso signifique dejarte a ti y al chico del mohicano a un lado como la aventura de la semana pasada”.

Wick frunció el ceño ante el comentario, mientras Xeg se reía del insulto. Dirge miró a Wick. “¿Este es tuyo si no me equivoco?” Wick no dijo nada. “¿Un gnomo invocador chthonico? Estoy seguro de que eso le gustó a la familia”.

Wick se tensó y agarró su bastón con más fuerza. Ovrym extendió una mano hacia el hombro del gnomo, advirtiéndole con un agarre tranquilo. La mano de Dirge se dirigió al cuello de Ovrym y una pequeña gota de sangre brotó de la yugular del xydai.

Gryph se tensó, listo para moverse, pero con un último movimiento, Ovrym le advirtió que no. Un momento después, se desplomó sobre una rodilla y luego cayó de costado, con los músculos anudados en la parálisis.

“Esto había tardado mucho en llegar”, dijo Dirge con un suspiro de satisfacción.

Gryph se acercó a su amigo caído y le tomó el pulso. El corazón de Ovrym latía a un ritmo normal y los ojos del xydai estaban alerta. “¿Qué le hiciste?”

“Un pequeño regalo”, dijo Dirge, levantando el dedo índice. Una fina aguja sobresalía de un aparato parecido a un dedal en su mano derecha. “Estará bien en unas horas”. El canalla movió las manos con una floritura, y el dedal desapareció en algún lugar de los pliegues de su ropa.

Dirge se arrodilló y trazó una línea en la cara de Ovrym, como si quisiera que apareciera una cicatriz igual en el rostro del monje.

“¿Te ha hablado Ovy de mí? Solíamos ser los mejores amigos. Como dice el refrán, éramos tan cercanos como ladrones. Lo cual era apropiado porque todos somos ladrones”. Dirge se puso de pie y extendió sus manos alrededor de sus hombres reunidos. “Éramos hermanos de sangre. Se me rompió el corazón cuando supe que ya no quería que fuéramos camaradas. Intenté hacerle entrar en razón, pero no quiso. Incluso me dejó un regalo de despedida”. Dirge se frotó la cicatriz de la mejilla con el pulgar de la mano derecha.

“Me temo que no te mencionó”, dijo Gryph, haciendo que el delgado hombre se detuviera. Dirge hizo un buen trabajo para ocultar

su irritación, pero Gryph la vio igualmente. Dirge sonrió y se dio la vuelta.

"¿No? Qué pena. Tuvimos buenos momentos, Ovy y yo. Pero basta de recordar viejos tiempos. ¿Qué puedo hacer por ti, mi nuevo y fornido amigo?"

"Quiero una alianza". Gryph se dio cuenta de que varios de los hombres que merodeaban por la caverna miraban a Ovrym de una manera que sugería que no aprobaban del todo a Dirge o sus métodos. "Con la Compañía Gris".

"Interesante. Con qué fin".

"Ya te lo he dicho. Me voy del Túmulo".

Dirge volvió a reírse. "Creo que nos insultó chicos. Aparentemente, sin el gran y maravilloso Gryph, somos demasiado débiles y estúpidos para encontrar una salida. Ahora que él está aquí, las cosas serán grandiosas. Pronto haremos fiestas en el jardín y cantaremos canciones y retozaremos entre los árboles".

La risa forzada se extendió entre los hombres reunidos, y Gryph sabía que cada uno de ellos imaginaba eso mismo en sus mentes ahora. Dirge no tenía tanto control sobre sus hombres como creía.

"Me voy del Túmulo, pero necesito tu ayuda".

"Vale, me gustan las adivinanzas y los juegos. ¿Cómo?"

"Vamos a matar al Rey del Túmulo".

Un silencio cayó en la sala mientras la audacia de la idea se abría paso en todas las mentes presentes. Incluso Dirge pareció desconcertado por un momento. Pero luego, como un actor experimentado que se mete en su personaje, el ladrón volvió a sonreír.

"Buen plan, con sólo un pequeño problema. Sabes que el Rey del Túmulo ya está muerto, ¿verdad?"

"No significa que no pueda ser asesinado. Si la Compañía Gris ayuda".

Varios de los hombres reunidos intercambiaron miradas. Para Gryph estaba claro que, aunque tenían sus vidas en el Túmulo, todos sabían que eran prisioneros. Para hombres como ellos, ésa debía ser la peor de las torturas.

Dirge debe haber sentido la marea en la habitación y estaba desesperado por volver al statu quo. "No está tan mal aquí. Nuestro pequeño rincón del Túmulo es bastante agradable. Es fácilmente defendible, tiene mucha agua, una granja, claro que es una granja de hongos y tubérculos, pero sigue siendo comida fresca. Incluso tenemos nuestra propia taberna, cortesía de Runveld, allí". Dirge indicó al fornido hombre de los dedos de salchicha que agarraba a Xeg.

Runveld sonrió ante el elogio. Xeg aprovechó ese momento para darle una patada en el estómago al bruto, un movimiento que le valió una mirada molesta del gran Ordoniano.

“Sin ánimo de ofender a Runveld y su buen brebaje de hongos, pero lo que ofrezco es una oportunidad de volver a vivir. No será fácil. Algunos de nosotros puede que no sobrevivamos, pero al menos mantendremos algo de control sobre nuestras propias vidas.”

Un pulso de ira recorrió a Dirge cuando el Aegtyptian sintió que el tono de la sala cambiaba. Se acercó a Gryph y le susurró al oído.

“¿Cuál es tu juego amigo?”

“No hay juego”, susurró Gryph, mirando directamente a los ojos azules del ladrón. “Todo lo que quiero es salir. Tengo que ir a un sitio”. Gryph se inclinó hacia él. Bajando la voz. “Y sé lo que pasó entre tú y Ovrym. Sé la verdad”.

El pánico surgió en los ojos de Dirge, y Gryph supo que el control de Dirge sobre la Compañía Gris era tenue. Tras un largo momento en el que Gryph pudo sentir que los pensamientos de Dirge ponían a prueba sus defensas mentales, Dirge finalmente sonrió. “Sabes, tal vez tengas algo de razón”. Se volvió hacia sus compañeros y abrió mucho los ojos. “¿Qué dicen ustedes, tienen ganas de salir de aquí?”

Una tibia ovación se levantó entre los hombres y muchos de ellos empuñaron sus armas, listos para la acción.

“Sólo tengo una condición”, dijo Dirge. “Y no es negociable”.

“Nómbrala”.

“Este se queda atrás. Encerrado y abandonado”. Dirge dio un codazo a Ovrym con un dedo del pie. Un pequeño gruñido salió de la boca del xydai y sus ojos se fijaron en los de Gryph. “Traicionó el Código. Ninguno de nosotros luchará junto a él”.

Todos los hombres de la Compañía Gris asintieron con la cabeza. Sea lo que fuera este Código, aparentemente tenía influencia sobre estos hombres. Gryph deseaba que Ovrym le hubiera dicho la verdad de su destierro, pero si el momento de pánico de Dirge era una pista, entonces era probable que Dirge hubiera sido quien traicionara este Código.

Gryph inhaló profundamente y fingió estar sumido en sus pensamientos. Después de un momento, se volvió hacia Dirge. “Por mí está bien”, dijo Gryph en su tono más informal. Dirge sonrió. Wick reaccionó un poco peor.

“Bastardo. ¿Nos ayudó llegar aquí abajo y vas a dejarlo con este psicópata?”

Dirge se volvió hacia el gnomo. “¿Quieres unirte a él? El pozo tiene espacio suficiente para dos si no te mueves mucho”. Los ojos de Wick se abrieron de par en par por el pánico.

“Lo necesitamos”, dijo Gryph. “He visto las cosas que puede hacer”.

Dirge pensó un momento y luego agitó la mano con desgana. “¡Bien! Pero mantenlo bajo control o mi próximo aguijón será para

él". Dirge asintió con la cabeza hacia Ovrym y uno de los hombres más grandes levantó al xydai caído sobre su hombro.

Sin decir nada más, Dirge salió de la habitación. Algunos de sus hombres salieron tras él. Otros miraban con recelo a Gryph y a Wick, esperando a que se fueran. Wick miró con rabia a Gryph antes de salir.

39

Dirge los condujo por un camino tortuoso a través del Túmulo. Gryph sabía que el ladrón estaba retrocediendo a propósito, en un intento de impedir que Gryph se hiciera una idea precisa del terreno. Habría sido una táctica inteligente, pero el mapa de Gryph se actualizaba automáticamente. *Me pregunto si eso sólo funciona para los jugadores.*

Finalmente, salieron a una gran caverna. Gryph imaginó que en los días en que el Túmulo había sido una torre, había sido una especie de sala de recepción. El techo estaba al menos a nueve metros por encima de sus cabezas. El musgo luminiscente cubría las paredes proyectando un agradable resplandor sobre el pequeño pueblo que dominaba la cámara.

La eficiencia del montaje sorprendió a Gryph. Varias filas ordenadas de tiendas llenaban la caverna. Un pequeño arroyo balbuceaba desde la pared y bordeaba el muro donde alimentaba un pequeño campo de plantas antes de desaparecer en la pared más lejana. No era el paraíso, pero se podía estar en peores lugares dentro del Túmulo. No es de extrañar que la Compañía Gris pareciera estar algo satisfecha aquí.

Los hombres que llevaban a Ovrym dejaron el grupo principal y llevaron al xydai paralizado a un pozo en el centro de la cámara. Le ataron una cuerda alrededor del pecho y lo arrojaron con no demasiada delicadeza por la ladera, donde lo bajaron. Gryph sólo prestó la más mínima atención, sintiendo los ojos de Dirge sobre él.

Una pequeña sonrisa cruzó los labios de Dirge mientras los conducía a una gran tienda en la que filas de sillas destartaladas se apoyaban en bloques de piedra utilizados como mesas. No había mentido. Tenían su propia taberna, y aunque no figuraría en ninguna lista de las diez mejores de Travel and Leisure, tenía un cierto sentido hogareño.

Dirge chasqueó y levantó tres dedos. Un camarero sirvió dos tragos

de un líquido ámbar salobre y colocó las copas de calabaza en la barra de piedra. Dirge cogió una y Gryph otra. Wick estaba sentado sin moverse, silencioso y humeante. Gryph sabía que el miedo corroía a su amigo.

Gryph puso su mano en el hombro del gnomo. “La encontraremos, pero necesitamos un plan”.

Wick se sacudió la mano de Gryph y se puso de pie. “Haz tus planes y hazlos rápido. Iré solo si es necesario”. Wick recogió su jarra de cerveza y la lanzó al otro lado de la tienda, donde se estrelló contra otra mesa derramando su contenido. Luego salió a toda prisa, volvió a entrar y tomó un bidón lleno de la bebida rancia que estaba sirviendo el camarero.

“¿Qué demonios? Pequeño bastardo”, dijo el camarero, pero Dirge levantó una mano para detener sus quejas.

Wick miró fijamente a Gryph con una mirada de ira y odio que hizo que las venas de Gryph se volvieran de hielo. Finalmente, el gnomo se dio la vuelta y salió de la tienda dando pisotones.

Dirge se rio y Gryph sintió una intensa necesidad de golpear al hombre en la cara. En lugar de eso, Gryph levantó su copa hacia el hombre en señal de saludo.

“Por los nuevos amigos”, dijo Dirge, levantando su copa en alto.

“Por salir de aquí”, contraatacó Gryph, y golpeó su copa contra la de Dirge. El ladrón asintió y sonrió.

Ambos hombres bebieron, pero sólo el rostro de Gryph se enroscó con desagrado. El líquido podía ser técnicamente cerveza, pero no se parecía a ningún otro brebaje que Gryph hubiera probado. Turbio, terroso y agrio, el líquido quemaba al tragarlo. El regusto no era mejor, y le recordaba a Gryph la carne rancia.

Dirge se rio. “Hay que acostumbrarse, pero tiene mucha fuerza”. Dirge indicó una mesa y esperó a que Gryph se sentara.

“Entonces, cuéntame sobre este plan tuyo”, dijo Dirge tomando otro trago.

Gryph extendió la mano con la palma hacia arriba. “Primero, necesito conocer el terreno”. Dirge miró la mano de Gryph y luego a él. Gryph pudo ver cómo trabajaba la mente del hombre. El conocimiento es poder aquí abajo, pero no había ninguna razón lógica para que Dirge lo retuviera. Después de todo, ahora eran aliados.

De mala gana, Dirge colocó su mano sobre la de Gryph y el mapa mental de éste se amplió con el conocimiento. Gryph se tomó un momento para examinar el mapa. Parecía que ocupaban la mayor parte del décimo nivel de la antigua torre. Según la información de Dirge, el Rey del Túmulo ocupaba el nivel más bajo, tres niveles más abajo. El duodécimo nivel era un laberinto de pasadizos y callejones sin salida llenos de iconos de trampas rojas y numerosos focos de

criaturas que Dirge había marcado como los Muertos.

"¿Los muertos?"

"Como un muerto viviente", dijo Dirge, cuestionando la mirada perdida de Gryph. "¿De dónde diablos eres que no te has encontrado con los muertos vivientes?".

"Soy nuevo a esta área. ¿Se pueden matar?"

Dirge le miró con desconfianza antes de hablar. "Claro, lo mismo que cualquier otra cosa. Si los golpeas con fuerza, acabarán cayendo. Los muertos vivientes de nivel inferior, como los esqueletos y los zombis, son bastante fáciles. Los Renacidos, los espectros y los muertos más etéreos necesitan armas de plata o mágicas".

"Ahora bien, el Rey del Túmulo es algo totalmente diferente. Técnicamente es una especie de liche". Dirge vio la expresión inexpresiva de Gryph y se encogió de hombros. "Voy a lamentar esto".

"Sólo haz tu parte y seguiremos siendo amigos".

"De todos modos, un liche es el espíritu de un mago poderoso que se ha quedado después de la muerte. Un poco tonto si me preguntas, ya que cada ser consiente en los Reinos tiene un alma inmortal que se reencarna después de la muerte como algo nuevo. ¿Por qué quedarse atrapado como un monstruo de media vida cuando puedes volver como un bebé recién nacido?".

"Poder", dijo Gryph.

Dirge asintió como si nunca lo hubiera pensado antes, pero supiera que era cierto.

"¿Qué hay en el piso de abajo?"

"Nada en realidad. Ratas, algunos monstruos al azar, pero ninguna fuerza organizada".

"Parece un poco extraño".

Dirge miró a Gryph un momento antes de responder. "Era parte del trato que negociamos".

"Vaya trato".

Dirge se inclinó hacia delante, la ira se apoderó de él. "Júzgame todo lo que quieras, mi nuevo amigo, pero todos nosotros seguimos vivos gracias al trato. Se ha mantenido durante los últimos dos años".

Gryph se dio cuenta de que esa línea de tiempo probablemente coincidía con el exilio de Ovrym de la Compañía Gris. "Entonces, ¿por qué aceptar mi plan?"

"Como has dicho, vaya trato", dijo Dirge y tomó un sorbo de su cerveza, sin apartar los ojos de Gryph.

Su conversación pasó a lo casual. Dirge le habló de su hogar. Un pequeño pueblo a orillas del río Gypt, una enorme vía de agua que atravesaba las tierras desérticas del oeste y daba lugar a algunas de las tierras más fértiles de los Reinos. "La civilización más avanzada de Korynn", presumía Dirge.

“Suena encantador. ¿Por qué te fuiste?”

“Digamos que un noble poderoso y yo no coincidimos en algunas cosas”.

Dirge miró a Gryph con suficiencia. “Puede que me haya acostado con su hija”, dijo Dirge, levantando la calabaza. Gryph asintió en señal de comprensión. “Y con sus esposas”.

Gryph escupió su bebida divertido. “¿Esposas?”

Dirge levantó tres dedos mientras daba otro sorbo a su calabaza. Gryph se rio.

“¿Qué puedo decir? Tengo una habilidad especial con la alquimia y mis mercancías eran populares entre los hombres de cierta edad”. Dirge levantó el antebrazo en un gesto inconfundible. Dirge había fabricado Viagra mágica. “Este noble era un cliente de largo tiempo. Incluso me presentó a sus esposas”. Dirge guiñó un ojo, y Gryph volvió a reírse, esta vez una verdadera carcajada. “Eso no es lo peor. Seguro que la última gota que colmó el vaso fue acostarme con su hijo favorito”.

Dirge miró a Gryph, buscando un juicio, pero una sonrisa aún más grande cruzó el rostro de Gryph.

“Me estás empezando a gustar, Dirge”.

“Cuidado con eso. Soy un sinvergüenza en el que no se puede confiar. Dime, por casualidad no tienes una hermana, ¿verdad?”

Gryph se atragantó con su cerveza y mientras los pensamientos de preocupación se dirigían a Brynn, descubrió que estaba disfrutando por primera vez desde que había entrado en los Reinos.

“Sácame de aquí y tal vez haga una presentación”, dijo Gryph.

“Creo que este será el comienzo de una hermosa amistad, señor elfo”. Dirge alzó su copa en señal de saludo. Gryph hizo lo mismo.

“Bastardos”, llegó una voz nadando en las profundidades de la embriaguez. Ambos hombres se volvieron para ver a Wick entrar a trompicones en la tienda. El bidón vacío colgaba de su mano mientras tropezaba. Unos ojos rojos y apagados miraban bajo la capa de pelo azul relámpago del gnomo

Gryph tuvo que reprimir una carcajada. Wick parecía un niño borracho y enfadado al que su hermana mayor había intentado “ponerle guapo” y había fracasado. Dirge no sintió la necesidad de contener su risa, ganándose la ira inmediata del pequeño enfadado.

“Fridckkfr Yuuf”, murmuró Wick. El *Don de Lenguas* de Gryph no logró traducir la jerga, pero Dirge y Gryph igual captaron el significado. Wick se esforzó por concentrarse en el hombre delgado y la energía ctónica de color púrpura oscuro pulsó y se disipó en sus ojos. El comportamiento de Dirge cambió al instante.

Gryph se puso en pie de un salto, casi cayendo. Esta horrible cerveza de raíz era muy fuerte. Gryph corrió hacia Wick y se arrodilló

frente a él. Obligó al diminuto hombre a girarse hacia él.

"Wick". La encontraremos. La salvaremos".

La rabia, la duda y el miedo lucharon en el rostro del gnomo y, finalmente, el miedo ganó. Las lágrimas brotaron de sus ojos mientras la magia se desvanecía. "¿Lo prometes?"

Gryph extendió el dedo meñique. Por un momento, Wick se quedó mirando antes de agarrar el dedo extendido con su propio meñique. Con el enlace sellado, Wick salió a trompicones de la tienda.

"Yo... dormir", murmuró el gnomo y empujó la solapa de la tienda. Gryph abrió la solapa para ver cómo su amigo se abría paso por el campamento. Chocó con un viejo cofre y luego con un hombre corpulento que lo empujó con poca delicadeza.

Gryph sintió que Dirge se acercaba a él. "¿Va a ser un problema?"

"No", dijo Gryph, sin dejar de mirar a Wick.

Su amigo pasó por delante de una pequeña jaula y una diminuta garra roja de tres dedos se abalanzó sobre el gnomo y lo hizo tropezar. Wick tropezó y cayó, plantando la cara en la dura tierra del suelo de la caverna. La risa del diablillo siguió. "Caer de cara, hacer bum", refunfuñó Xeg y luego escupió a Wick.

El gnomo se puso en pie a trompicones y pateó la jaula. Un grito de rabia surgió del interior de la jaula y Wick apartó al pequeño demonio antes de tropezar con una vieja y destartalada escalera de cuerda que se aferraba a la pared de la caverna.

Gryph observó con aprensión cómo su pequeño y borracho amigo subía la escalera. Tras varios momentos de angustia y unos cuantos sustos, el gnomo llegó a una pequeña alcoba tallada en la roca de la pared de la caverna. Allí se dejó caer y se tapó con un juego de mantas viejas.

"Dormirá la borrachera", dijo Gryph. "Creo que yo haré lo mismo". Gryph levantó su copa hacia Dirge, escurrió el último trozo de líquido rancio y se alejó con un tropiezo. Los fríos ojos de Dirge lo siguieron a cada paso y luego una sonrisa aún más fría cruzó el rostro del delgado Aegyptian.

40

Gryph sintió el pequeño pinchazo y sus ojos se abrieron de golpe. Dirge estaba encima de él, sonriéndole como un payaso de circo maníaco. El ladrón movió el dedo, burlándose de Gryph con el dedal lleno de veneno. Gryph movió las manos por los gestos para lanzar *Estalactita Voladora*. Su brazo se volvió pesado cuando el poder de la magia de la tierra fluyó a través de él. La estalactita salió volando de su mano, pero su puntería era mala, y pasó por encima de la cabeza de Dirge para impactar contra la pared con el *ruido sordo* de una piedra contra otra.

La mano de Gryph cayó inútilmente a su lado. Dirge lo montó con facilidad, montando a Gryph a horcajadas como si fuera un semental.

"Vaya, qué grosero", dijo Dirge y le dio un puñetazo en la cara a Gryph. El golpe hirió su orgullo más que su cuerpo, ya que sólo desapareció una pequeña fracción de su barra de salud roja. El dolor se desvaneció mientras su cuerpo se entumecía.

"Hola, amigo. ¿Has dormido bien?"

Gryph intentó mandar a la mierda al delgado hombre, pero no pudo hablar. Lo que salió fue un patético quejido de tonterías y sinsentidos.

"Así que, como te habrás dado cuenta, he renunciado a nuestro trato. Su decrépita majestad el Rey del Túmulo me ha ofrecido uno mejor. Mi libertad de este infierno a cambio de ti".

Gryph volvió a murmurar, y Dirge fingió sorpresa e irritación.

"¿Acaba de decirme que me vaya a la mierda?" preguntó Dirge volviéndose hacia uno de los fornidos hombres que estaban detrás de él.

"A mí me sonó más bien a que te dijo que te jodas", dijo el matón gigante.

Dirge miró al otro hombre. "¿Qué piensas tú?"

"Ni idea, pero no sonaba amigable".

"No, no fue amigable", dijo Dirge y volvió a golpear a Gryph.

“Debería comportarse, señor elfo. Será mucho más fácil para usted”.

Gryph refunfuñó más insultos sin sentido.

“O podemos hacerlo de forma divertida”. Dirge lo golpeó una, dos y tres veces más. Cada golpe apenas hacía daño. Con cada puñetazo, la falsa calma del Aegyptian se desvanecía, y Gryph podía ver la ira psicótica que el pequeño hombre enmascaraba tan bien. Dirge se inclinó y susurró al oído de Gryph.

“Desearía que Ovy no te hubiera contado lo de nuestro desencuentro. Podría haber trabajado contigo, pero no creo que el resto de la tripulación se tomara a bien descubrir la verdad. Qué tontos son, de verdad. ¿Creen que se nos permite permanecer aquí sin costo alguno? El Rey del Túmulo puede ser más débil de lo que era antes, pero aún podría aniquilarnos. ¿Qué es la vida de un hombre cada poco de meses comparada con las vidas de todos nosotros?”

“Ovrym simplemente no podía ver la sabiduría de ello, y no estaba dispuesto a hacer el sacrificio cuando era su turno. Claro, puede que haya hecho un poco de trampa. Arreglé el juego para deshacerme de él”. Dirge se frotó la cicatriz de la cara. “Habría sido mucho más fácil si se hubiera ido en silencio”.

La atención de Gryph se centró en el enfriamiento de la desventaja. Dirge era un hablador. Tal vez, sólo tal vez, siguiera parloteando lo suficiente como para darle a Gryph una oportunidad. Gryph murmuraba y babeaba, pero no salía nada inteligible.

“Sabes que no puedo entenderte. Es como si alguien te inyectara un paralizante. Oh, espera, ese fui yo”. Dirge se rio de su propia broma. Dio un puñetazo más a Gryph y se levantó de un salto. Se paseó casi despreocupadamente por la sala, hinchado con la bravuconería y la chulería que solo los hombres pequeños pueden reunir. Señaló con la cabeza a los dos matones y éstos ataron a Gryph. Gryph intentó luchar, pero su cuerpo se negó a responder.

“Jugaremos a un pequeño juego llamado Verdad o Rebanada”, dijo mientras sacaba las dos dagas de sus fundas y las hacía girar artísticamente. Se sentó de nuevo en el pecho de Gryph y colocó su hoja a escasos centímetros del ojo izquierdo de Gryph. “Ahora, vamos a jugar”.

“¿Por qué te quiere tanto el Rey del Túmulo? Insistió en que te llevara a él con vida”.

Gryph volvió a murmurar algo que pudo ser una sugerencia sobre la inserción de verduras en algún lugar donde no debían ir.

“Oh, La provocación de las provocaciones. Ojalá hubiera tiempo para eso”, dijo Dirge y acercó su cuchillo al ojo de Gryph. “Pero, por desgracia, el tiempo no está de nuestro lado. Más del mío que del tuyo, pero todos tenemos plazos que cumplir, por así decirlo”.

La punta del cuchillo estaba tan cerca de los ojos de Gryph que ya

no podía enfocarlo. Incluso paralizado por el aguijón de Dirge, Gryph hizo un inmenso esfuerzo por permanecer quieto. Dirge tenía las manos más firmes que jamás había visto, pero no confiaba ni en el ladrón ni en sí mismo en este momento.

Viendo que había dejado claro su punto de vista, Dirge apartó una fracción de un pelo. Gryph parpadeó y de su garganta salió un "no sé" ahogado.

"Sabes qué, te creo. Qué pena". Dirge se echó hacia atrás, dio la vuelta a sus dagas y las envainó con la misma gracia que una bailarina. Se apartó de Gryph y señaló con la cabeza a sus dos fornidos compañeros. "Amordácenlo y métanlo en un saco. Es hora de irse".

Gryph fue amordazado, alzado y metido en un saco de hilado áspero al que le vendría muy bien un lavado. Olía a sudor, vómito y sangre vieja. Gryph sabía que no era la primera persona que se enfrentaba al final de sus días en este saco. Intentó forcejear con sus ataduras, pero su cuerpo se negaba a obedecer las órdenes.

Un bruto se lo echó al hombro y salieron de la tienda. El bruto ajustó el peso de Gryph varias veces mientras caminaban, buscando la posición más cómoda para llevar a su prisionero atado. El movimiento empujó la cara de Gryph contra un pequeño agujero en la superficie delgada y rasposa del saco. Ahora podía ver una pequeña parte irregular del mundo.

Se detuvieron, y Gryph pudo ver a Dirge mirando hacia arriba. Era asombroso los detalles que la mente humana podía extrapolar a partir de la más mínima información. El otro bruto encajó una flecha y tensó la cuerda del arco. La trayectoria ascendente de su disparo, combinada con su ubicación, significaba que sólo podía haber un objetivo. Apuntaba al lugar donde Wick había subido a dormir.

Con un sonido sordo, la flecha se disparó, y Gryph oyó el sonido de la flecha al impactar en el montículo de mantas. El bruto golpeó y disparó de nuevo y fue recompensado con otro golpe.

El grupo se acercó sigilosamente al viejo pozo por el que habían arrojado a Ovrym. Vio que Dirge asentía al guardia encapuchado que estaba sentado en las sombras cerca del pozo. Luego miró hacia abajo con una sonrisa y escupió. El sinvergüenza volvió a asentir al bruto que portaba el arco y otros dos rápidos golpes acabaron con una vida. Dirge asintió al guardia encapuchado, que le devolvió el gesto. En silencio, atravesaron el campamento y entraron en un túnel que descendía hacia lo más profundo del Túmulo.

"Espera", dijo Dirge y de pronto todo el mundo de Gryph se llenó con la cara del afeminado sinvergüenza. "Hola", dijo con una sonrisa ganadora de dientes blancos. "Adiós". Dirge bajó con fuerza el pomo de su daga sobre la cabeza de Gryph y el mundo se volvió negro.

41

Gryph se despertó con un sobresalto. No sabía cuánto tiempo había estado inconsciente. Podían ser segundos o días. La cabeza le latía con fuerza y luchaba por mantenerse despierto mientras los pasos firmes y uniformes del bruto que lo llevaba casi lo arrullaban.

Por lo que pudo ver, caminaban por un amplio pasillo, bordeado de llamas verdes que ardían directamente desde los apliques colocados en la pared. No vio ninguna antorcha ni olió a quemado. Esto era magia.

Sintió que el bruto que lo llevaba se tensaba y luego escuchó la voz de Dirge. "Tranquilo". Gryph pudo notar, por la tensión que persistía bajo la superficie de la voz de Dirge, que estaba lejos de estar tranquilo. Entonces vio por qué.

A mitad de camino entre dos puntos de luz verde, había una alcoba vertical empotrada en la pared. En su interior había un cadáver con armadura, con la piel de la cara tensa sobre los dientes, lo que le daba una sonrisa feroz. Sostenía una enorme espada de dos manos con la punta hacia abajo. Los ojos negros de la criatura se abrieron de golpe y observaron el paso del grupo, pero, por lo demás, no movió ni un músculo.

Aunque Gryph no podía moverse, su habilidad de *Analizar* seguía funcionando bien. Casi deseó que no lo hiciera.

Caballeros del Terror.
Nivel: *22.*
Salud: *350.*
Resistencia: *420.*
Mana: *0.*
Espíritu: *250.*
Los Caballeros del Terror son poderosos muertos vivientes. En vida fueron caballeros que sirvieron a amos malvados y fueron recompensados con una media vida eterna de muertos vivientes. Son poderosos sacerdotes guerreros que obtienen su poder espiritual de los amos a los que adoran como un dios.

Fuerzas: *Desconocidas.*
Inmunidades: *Desconocidas.*
Debilidades: *Desconocidas.*

La criatura no muerta era de alto nivel y formidable y, mientras se alejaban por el pasillo, Gryph vio que no estaba sola. Vio a cuatro más a su lado y supuso que el mismo número estaba instalado al otro lado del pasillo.

Este es un mal plan, pensó Gryph.

Caminaron unos metros más antes de detenerse. Gryph no pudo ver por qué se habían detenido, pero el escalofrío del mal se le metió en los huesos. Dirge se aclaró la garganta, tratando de infundirse valor.

"Déjenos pasar. Estamos aquí por invitación de su amo".

El escalofrío se expandió y mordió los músculos acalambrados de Gryph, que estaba seguro de que su vida terminaría, otra vez. Entonces oyó a Dirge exhalar. Un chirrido de metal sobre la piedra siguió al sonido de las enormes puertas que crujían en las antiguas bisagras.

El grupo entró, y Gryph vio las puertas que atravesaron. Tenían seis metros de altura y estaban decoradas con escenas de muerte y batalla. Cuando cruzaron el umbral, el crujido comenzó de nuevo, y las puertas se cerraron con un ruido sordo.

El bruto que lo llevaba se estremeció de miedo, pero avanzó a la orden de Dirge. Unos instantes después, se detuvieron de nuevo y arrojaron a Gryph al suelo.

Un siseo aceitoso se deslizó por el grupo, y Gryph oyó a Dirge decir: "Tranquilo". El bruto murmuró una disculpa y apoyó a Gryph sobre sus rodillas y le quitó el saco.

Gryph parpadeó varias veces para despejar la niebla de su mente. Cuando sus ojos se enfocaron, un horror apareció en su campo de visión. Sentado en un trono de hueso había un espectro de niebla rancia y oscuridad malévola. Unas brasas brillantes de fuego verde le miraban desde atrás de una capa de humo animado. Una mano nudosa que no era ni de hueso ni de carne surgió de la túnica siempre fluyente que la criatura no llevaba, sino que exudaba.

Sin quererlo, la habilidad *Analizar* de Gryph saltó al frente.

Rey del Túmulo.
Nivel: *67.*
Salud: *1,245.*
Resistencia: *1,578.*
Mana: *1,574.*
Espíritu: *0.*
El Rey Túmulo es el alma incorpórea de un antiguo mago. Es un oponente legendario

cuya habilidad con la magia es casi incomparable.

Fuerzas: *Desconocidas.*

Inmunidades: *Desconocidas.*

Debilidades: *Desconocidas.*

El miedo se clavó en Gryph, en lo más profundo de su ser. Sintió que los tendones se agarrotaban y su sangre se enfriaba. Sintió que los huesos se astillaban bajo la mirada y sus músculos se agarrotaron. Sus ojos no podían enfocar a la asquerosa criatura como si entrara y saliera de la existencia. Con un esfuerzo increíble, Gryph se obligó a romper el contacto visual. Al instante, el dolor fantasma provocado por la mirada de la criatura disminuyó.

El Rey del Túmulo se inclinó hacia delante y un gruñido gutural recorrió la sala. "¿Quién eres tú?", dijo una voz de piedra quebrada y aceite quemado.

"Antes de llegar a eso", dijo Dirge. "Creo que nos debes un pago".

Los ojos del espectro se dirigieron a Dirge. A su favor, el sinvergüenza apenas se estremeció, un pie retrocediendo apenas un milímetro. La mirada del Rey del Túmulo se clavó en el alma de Dirge, pero el hombre se mantuvo firme.

Es una *pena que haya demostrado ser un enemigo,* pensó Gryph, impresionado por el valor del traidor.

El Rey del Túmulo hizo el más mínimo movimiento, y dos caballeros del terror se dirigieron hacia Gryph y Dirge. Los dos brutos se tensaron con incertidumbre y miedo, aferrando las armas en manos repentinamente resbaladizas.

Dirge no dejó de mirar al Rey del Túmulo mientras sacaba una daga de su funda y la hacía girar a la velocidad del rayo. Gryph sintió que la punta le mordía el cuello. La punta latía con cada latido de su corazón.

"No hay necesidad de eso", dijo Dirge con una inquietante calma. "Ambos podemos conseguir lo que queremos y separarnos como amigos". El Rey del Túmulo chasqueó la cabeza de forma casi insectil, un signo seguro de enfado. "O como amigos temporales que no tienen que volver a verse".

Otro profundo estruendo emanó de la misma piedra de la sala del trono. Gryph miró a su alrededor como pudo sin ensartarse. La sala era enorme. A lo largo de los costados había balcones que Gryph imaginaba que, en algún momento, cuando el Rey del Túmulo aún vivía, habían albergado a suplicantes y subordinados. Ahora, Gryph sólo esperaba que la antigua piedra se mantuviera y no se derrumbara sobre él.

Gryph sintió que la punta del cuchillo empujaba con más fuerza su yugular y su mirada volvió a dirigirse al Rey del Túmulo. Los hombros

de la delgada criatura se movían hacia arriba y hacia abajo, como si el Rey del Túmulo respirara para calmarse. Pero Gryph sabía que esa criatura no había respirado en milenios. ¿Qué clase de voluntad terrible mantenía a esta criatura con vida?

Tras unos momentos de tensión, el Rey del Túmulo agitó la mano con un movimiento de retroceso hacia un arco de piedra intrincadamente tallado a su derecha. Un punto de luz surgió en el centro del arco, una singularidad de todo y nada. Palpitó y luego se expandió llenando el arco.

El corazón de Gryph dio un salto y se hundió al ver la visión a través del portal. Era un valle verde. El sol se colaba entre las ramas de los árboles moteados, y podía oír el canto de los pájaros. Gryph no se había dado cuenta de lo alejado que se sentía de la naturaleza y de la vida desde que llegó a los Reinos. Si el lugar más allá de la singularidad era real, tal vez los Reinos tuvieran algo de bueno después de todo.

Dirge tiró de la cabeza de Gryph hacia atrás, ajustando de nuevo su espada. “Ahora llama a tus matones y tendrás lo que quieres”.

El Rey del Túmulo se puso en pie, con un movimiento fluido más serpenteante que mamífero. Mientras fluía hacia arriba, Gryph se dio cuenta de lo alta que era la criatura. Superaba los dos metros, y flexionó los hombros hacia atrás expandiéndose ante sus ojos. Dio un paso adelante sobre unos pesados pies calzados, que hasta hacía un momento no existían.

“Ah, ah, ah”, advirtió Dirge, y Gryph sintió que el cuchillo le atravesaba la piel. La sangre fluyó en un riachuelo por el cuello de Gryph.

El Rey del Túmulo se detuvo y olfateó. Un ruido agudo, parecido al grito desesperado y hambriento de un pájaro, surgió del interior del chal del Rey del Túmulo. Gryph sintió un anhelo como el de un drogadicto que huele su próxima dosis cocinándose.

Pasaron momentos de tensión y, tras una edad glacial, el Rey del Túmulo volvió a agitar la mano. Los caballeros del terror retrocedieron, despejando el camino para que Dirge y sus compañeros se dirigieran al portal.

Dirge arrastró a Gryph hasta ponerse de pie y se dirigió lentamente hacia el brillante portal. A cada pequeño paso, se reposicionaba, manteniendo siempre a Gryph entre él y el Rey del Túmulo. Los dos brutos tomaron posiciones de flanqueo, con las armas preparadas y los ojos puestos en los caballeros del terror.

Gryph flexionó los dedos, recuperando la sensibilidad. *Ahora o nunca*, pensó.

Ahora, vino una respuesta mental.

El caos estalló.

42

De vuelta a la cueva donde Wick se había recuperado del ooze negro, Gryph expuso su plan. Según Ovrym, Dirge era el líder de la Compañía Gris, un grupo de mercenarios, ladrones y asesinos. Ovrym se había unido a ellos mientras buscaba a su antiguo mentor, Zyrrin.

"Zyrrin estaba buscando una *Divinidad*. Había encontrado un texto antiguo que sugería que existía una en Korynn, sin reclamar. No lo creía. Las *Divinidades* eran meras leyendas. Y venir a Korynn violaba los Acuerdos. Los Reinos Exteriores no pueden interferir con este Reino. Así que, al unirme a él, sellé mi destino".

El xydai guardó silencio. Tanto Gryph como Wick le dieron tiempo.

"Sin él... yo", Ovrym dudó de nuevo. "Debería haberle detenido. Pero se había obsesionado, y la búsqueda lo volvió loco". La emoción surgió en Ovrym. "En su locura sospechó de mí. Afirmó que yo le quitaría la *Divinidad*. Incluso entonces no creí que lo haría. Incluso entonces pensé que había esperanza. Pero estaba demasiado lejos. Luchamos, y me derrotó. Podría haberme matado, pero me dejó herido, moribundo. Una campesina me encontró y me curó. Yo, un demonio de los viejos cuentos. Fue entonces cuando me di cuenta de lo que tenía que hacer, sin importar el costo. Si esta mujer pudo arriesgar su vida por un extraño, entonces debo hacer lo mismo por el hombre que me crio. Le seguí la pista hasta una ciudad situada a pocos días de aquí y me enteré de que se había ido a las montañas del oeste. La leyenda hablaba de una antigua ciudad, abandonada hace tiempo por los Thalmiir, los Altos Enanos. Se decía que contenía un gran tesoro, un arma antigua".

"¿La *Divinidad*?" preguntó Gryph.

Ovrym miró a Gryph. "Zyrrin pensó que era verdad. Estaba perdido, pero no era tonto".

Ovrym explicó cómo se había reunido con la Compañía Gris, los convenció de las riquezas que podían obtener. En el camino, se habían dejado seducir por el Túmulo.

“Luchamos y morimos, y el Rey del Túmulo vino a por nosotros. Luego, después de varios días, los ataques simplemente cesaron”.

“¿Dirge?” Preguntó Wick.

Ovrym asintió. “De alguna manera había hecho un pacto. Ninguno de nosotros hizo preguntas, ni siquiera yo”.

“Resultó que el pacto tuvo un costo. Dirge había roto el Código de la Hermandad al ofrecer a los miembros de la Compañía Gris como sacrificio. Cada tres meses, seleccionaba a un miembro que consideraba rival para su poder o que era prescindible por otros motivos y lo llevaba de patrulla. Invariablemente, el grupo regresaba con un miembro menos y el Rey del Túmulo nos dejaba en paz durante un tiempo”.

“Supongo que no quería saber cómo lo había hecho. Los hombres que sacrificó están en mi conciencia tanto como en la de Dirge, pero no hice nada”. Dijo Ovrym. “Hasta que Dirge decidió que era mi turno”.

“Dirge tiene una mente fuerte y pudo esconder sus intenciones. Pero sus dos secuaces no”, dijo Ovrym. “Byrrck, el más feo de los dos, no podía dejar de pensar en lo que podría matar una vez que tuviera mi sable en sus manos. Así lo supe, sentí sus pensamientos. Los habría matado a todos, pero Dirge percibió mi intención y apenas escapé. Pero le dejé un regalo de despedida”.

“¿La cicatriz?” Preguntó Gryph.

Ovrym asintió y una fina sonrisa curvó sus labios. “Usaremos su propia naturaleza contra él”.

Había sido necesario convencerlo, pero Xeg finalmente aceptó el plan. El diablillo desapareció en una ráfaga de azufre y llamas. Ovrym preparó un antídoto para el paralizante que Dirge favorecía. Luego esperaron. Cuando llegó el momento, se tomaron el antídoto, se vistieron y abrieron la puerta secreta.

La Compañía Gris estaba esperando.

*****

Wick salió a trompicones de la carpa donde Dirge y Gryph establecían una amistad. Fingir ira contra Gryph fue fácil para Wick. A pesar de la lógica del plan, el miedo mordía el alma de Wick. Convirtió el miedo en ira y fingió estar ebrio. Después de su último enfrentamiento con Gryph, había subido al antiguo puesto de guardia y se había acurrucado bajo las mantas. Para todos los ojos que lo miraban, estaba profundamente dormido. Esperó una hora agonizante antes de asomarse desde su escondite.

Abajo, pudo ver la espalda del guardia encapuchado que vigilaba el pozo al que habían arrojado a Ovrym. Sus ojos escudriñaron el resto de la caverna. Desde su posición, Wick podía ver todo el pueblo.

Nadie miraba hacia él. Había interpretado perfectamente el papel de borracho furioso.

Wick se deslizó por el borde y se dejó caer al suelo. Pasó por delante de varias tiendas con el sigilo propio de su pequeño tamaño. Los ronquidos y los gruñidos se escuchaban aquí y allá, pero no encontró a nadie.

Pronto se deslizó por detrás del solitario guardia. Ovrym no había sabido si este hombre formaba parte del grupo de traidores de Dirge o no, por lo que había insistido en que Wick lo mantuviera con vida. El mismo veneno que Dirge favorecía recubrió la punta de la espada de Wick. Se acercó sigilosamente por detrás del hombre y, como una cobra que ataca desde las sombras, melló la mano expuesta del hombre.

"¿Qué...?" fue todo lo que consiguió, antes de que el veneno hiciera su trabajo y el hombre se desplomara. Wick lanzó una cuerda al pozo. Un momento después, Ovrym se tiró por encima del borde del pozo y aterrizó tan silenciosamente como un ratón junto a Wick.

Ataron y amordazaron al hombre y lo introdujeron en el pozo, asegurándose de ocultar sus rasgos. Luego Ovrym ocupó su lugar y Wick se escondió.

Pronto, Dirge y sus secuaces salieron de la tienda de Gryph con un saco del tamaño de un hombre. Dos flechas navegaron hasta el antiguo escondite de Wick, matando el montón de trapos. Luego el traidor se acercó al pozo. Ovrym se tensó, pero mantuvo la calma mientras Dirge miraba dentro del pozo.

"Adiós, viejo amigo", dijo Dirge en voz baja. Señaló con la cabeza a su cohorte, que hundió dos flechas en la forma atada en el fondo del pozo. Por un momento, Ovrym sintió una punzada de culpabilidad, pero luego se dio cuenta de que, si Dirge era tan despreocupado en cuanto al asesinato, entonces el guardia que Ovrym estaba disfrazando era parte de la tripulación de Dirge. Tal vez esto fuera justicia.

Dirge y su equipo se fueron.

"Es la hora", dijo Ovrym. Wick salió de las sombras. Se detuvieron ante la jaula que contenía a Xeg y Wick asintió. El pequeño demonio sonrió con una boca llena de dientes afilados como agujas y desapareció en una bocanada de humo rancio. Se sumergieron en modo *Escondido* y siguieron a los tres traidores.

Ovrym no tenía ni idea de cómo Dirge se había puesto de acuerdo con el Rey del Túmulo, pero el camino hacia las profundidades del Túmulo estaba libre de enemigos. Ningún wyrmynn se abalanzó sobre ellos desde corredores ocultos. Los muertos permanecían muertos. Hasta ahora, ambas partes estaban cumpliendo el trato. Cuando Gryph sugirió este plan, Ovrym pensó que tenía una pequeña posibilidad de éxito. Aunque todavía tenía sus dudas, ahora creía que al menos

tenían una oportunidad de luchar.

Se mantuvieron en las sombras y siempre una o dos vueltas detrás de Dirge y sus compinches. Finalmente, llegaron a la enorme puerta que marcaba la entrada al santuario interior del Túmulo. Se detuvieron.

“Te das cuenta de que todo este plan depende de un demonio del reino chthonico, ¿verdad?” Dijo Wick.

“Por eso Gryph dice que es un Ave María (como se dice en el futbol Americano). No sé qué clase de dios es esta María, pero si nos ayuda a salir de esto, haré cualquier sacrificio que desee”.

Wick asintió y esperaron. Los segundos parecían horas, pero pronto su paciencia se vio recompensada.

“Pss. Cosas feas y estúpidas. Mira arriba. Xeg aquí”.

Ovrym y Wick miraron hacia el pasillo donde la cabeza de Xeg colgaba boca abajo, colgando a través de una pequeña escotilla cuadrada.

“Gracias, María”, dijo Wick mientras los dos hombres se apresuraban hacia la escotilla, con cuidado de no molestar a los centinelas no muertos en sus recovecos. Ovrym impulsó a Wick. Wick le tendió la mano, pero el monje guerrero se limitó a asentir con la cabeza y saltó al pequeño espacio de arrastre.

Wick asintió en agradecimiento y volvió a cerrar la escotilla. Bajaron por el delgado pozo dispersando unas cuantas ratas, arañas y cosas con cientos de patas. Pronto llegaron a una rejilla que daba a un balcón. Abajo podían oír a Dirge y algo mucho, mucho peor.

Ovrym cerró los ojos y sus dedos se movieron como si la mente consciente no se lo pidiera. Los cuatro puntos que sujetaban la rejilla a la pared se separaron, y la rejilla cayó hacia delante. Wick agarró la rejilla con la mano derecha antes de que pudiera caer al suelo.

El peso de la rejilla tiró de los dedos de Wick. Los gnomos no son conocidos por su fuerza, y le entró el pánico. Los ojos de Ovrym se abrieron de golpe, y una mano se extendió para agarrar la rejilla antes de que el pesado hierro se estrellara contra el suelo.

Wick exhaló una pesada y silenciosa respiración y Ovrym le dirigió una mirada de disculpa de reojo. Apoyaron la rejilla contra la pared y salieron. Ovrym sacó su arco de la espalda. Wick admiró el intrincado trabajo de rollwerk que recorría la fina arma. El zumbido del potencial dentro de su tensa longitud era palpable.

Wick se puso las *Gafas para Descubrir* y se preparó. Un crujido húmedo hizo que ambos hombres bajaran los ojos hacia Xeg. El pequeño demonio tenía una gorda araña entre sus manos y le estaba arrancando las patas. Cada pata se liberó con un desgarro húmedo y luego se metió en la boca del demonio. Entonces llegó el desagradable crujido.

Xeg estaba en su propio mundo, disfrutando plenamente de su asqueroso regalo. Wick empujó al diablillo con la rodilla, y Xeg casi gritó de irritación antes de fruncir el ceño hacia Wick. Wick le dirigió la mirada universal de "cállate la boca" y, por una vez, Xeg pareció avergonzado. Como para compensar el paso en falso, el diablillo le ofreció a Wick una pierna.

Wick sacudió la cabeza con disgusto, lo que le valió una risa silenciosa de Ovrym. Xeg se encogió de hombros y arrojó a un lado la araña a medio comer. La pobre criatura se apartó con la mitad de sus patas. Xeg vio la baba de araña en sus manos e hizo una mueca antes de mirar de Wick a sus manos y de nuevo a Wick. Al darse cuenta de lo que estaba a punto de ocurrir, Wick alargó la mano para detener al diablillo, pero llegó demasiado tarde, y una mezcla de tripas de araña se unió a la otra suciedad que manchaba su ropa.

Wick sintió el impulso de golpear al diablillo, pero sabía que aún necesitaban su ayuda para salvar a Tifala. No podía verla, pero Xeg les había dicho que estaba en una jaula en algún lugar contra la pared debajo del balcón en el que ahora estaban. Podía sentirla a través de su enlace y forzó su voluntad en el anillo que colgaba de su garganta. *Ya voy, mi amor,* pensó.

Ovrym lanzó otro hechizo y Wick sintió otras mentes dentro de la suya. No era como si compartiera una mente, sino más bien como si esas otras voces estuvieran flotando fuera de su percepción. Oyó una voz tranquila en su cabeza.

Xeg, una vez que ataquemos ve a liberar a Tifala y ponla a salvo, dijo Ovrym dentro de la cabeza de Wick.

Xeg *salvará a bella dama, ojos altos de demonio*. La mente de Wick retrocedió ante el resbalón aceitoso de la mente de Xeg. El diablillo no era ciertamente de este reino.

Wick sintió que un esquema de la sala aparecía en su mente, y conoció el plan de Ovrym. Se esconderían en extremos opuestos del balcón y acabarían con los caballeros del terror más cercanos a Gryph, dándole tiempo a liberarse.

Wick asintió y se dirigió en silencio a su posición. Abajo pudo ver a Gryph de rodillas con la daga de Dirge en la garganta. Un portal a un maravilloso lugar de color verde brillaba frente a ellos. Y allí estaba el Rey del Túmulo.

La mente y el alma de Wick le dijeron que huyera. El miedo bullía en su interior al ver al renacido, cuya naturaleza era tan antinatural que hacía que Xeg pareciera la más bella de las doncellas elfas. Fuera lo que fuera el Rey del Túmulo, había pervertido no sólo la naturaleza, sino también su alma inmortal. Wick se obligó a alejar su miedo.

Ocho caballeros del terror se alineaban en las paredes junto con los dos que estaban a los pies del Rey del Túmulo. Ahuyentando el miedo

con una profunda respiración, Wick invocó energía chthonica alrededor de su mano y esperó.

Pasaron eones hasta que una sola palabra entró en su mente. *Ahora.*

43

Un destello de energía rojinegra estalló contra el rostro del caballero del terror más cercano, quemando la piel desecada y haciendo estallar el cráneo de la criatura.

Una flecha descendió velozmente y alcanzó a otra de las criaturas no muertas en el ojo. Lo que sea que animaba a la bestia debió considerar importante el cerebro porque, al igual que su compañero, cayó al suelo muriendo por segunda vez.

La mano derecha de Gryph se movió en el momento en que se produjo la llamada mental y, mientras la explosión arrancaba la cabeza del primer caballero del terror de sus hombros, la cuerda que ataba a Gryph se rompió y se enroscó en la muñeca de Dirge.

El ladrón lanzó un grito de sorpresa e intentó clavar la daga, pero la fuerza de la cuerda serpenteante fue demasiado. El resto de la cuerda se desenredó de Gryph y fluyó alrededor de Dirge y lo apretó. Gryph volcó su voluntad en la cuerda y activó la capacidad de obligar de la seda de araña.

Suelta la Espada, ordenó Dirge. El rostro del Aegyptian se contorsionó, pero se aferró a la espada. Ovrym tenía razón, el hombre tenía una mente fuerte.

“Traidores”, bramó el Rey del Túmulo con una voz que desgarró los huesos de Gryph. El renacido saltó el altar con una velocidad increíble y levantó su bastón en alto. Al caer, el Rey del Túmulo hizo caer la punta del bastón sobre el suelo de piedra. Una ola de energía bruta estalló desde el punto de impacto, haciendo caer a todos los presentes en la sala.

El Rey del Túmulo hizo girar su bastón y apuntó con su nudosa punta a Gryph. De él salieron hilos de negra tinta que volaron hacia Gryph. Éste rodó y giró, evitando las ágiles corrientes de humo y oscuridad. Sacó la lanza de su inventario e introdujo mana en la punta. Apenas tuvo tiempo de cargar la lanza antes de lanzar el arma hacia abajo. Atravesó varios hilos a punto de envolverlo. Gryph volvió

a girar, cortando otro que se acercaba.

Luego uno, otro y después media docena de hilos agarraron a Gryph y apretaron. La lanza cayó de su mano mientras su cuerpo se inmovilizaba. Los hilos apretaron más fuerte y lo estiraron. Gryph se imaginó lo que se sentía al ser descuartizado.

Desventajas Añadidas.
Inmóvil.
Drenado de salud: *5pts/seg.*
Drenado de mana: *5pts/seg.*
Drenado de resistencia: *5pts/seg.*
Drenado de espíritu: *5pts/seg.*

Gryph gritó de dolor mientras su esencia vital se desprendía de él y se dirigía hacia el Rey del Túmulo. No podía agarrar su lanza, no podía tomar una poción de salud. No podía moverse, pero no lo necesitaba. Gryph vertió mana en su placa pectoral y la liberó. La habitación explotó con la luz de un sol recién nacido. Los hilos se quemaron bajo el intenso resplandor, y Gryph casi pudo oírlos gritar con un dolor de otro mundo.

Dirge, sus matones y todos los caballeros del terror en la sala rugieron de dolor cuando la luz abrasadora llegó a sus ojos, cegándolos. El Rey del Túmulo se tambaleó. Gryph se sorprendió de que el brillo no lo cegara.

Gryph extendió la mano izquierda y vertió mana en sus brazaletes. Su lanza desechada voló hasta su mano justo cuando el Rey del Túmulo se lanzó hacia abajo con su bastón. Gryph esquivó el golpe, y la fuerza lo hizo caer de rodillas. Para ser un espíritu etéreo sin forma física real, el Rey del Túmulo tenía un gran poder.

Gryph giró, añadiendo mana a la lanza y lanzó un corte al tobillo del Rey del Túmulo. La punta atravesó el miembro etéreo, dejando destellos de luz brillante a su paso. La pierna del Rey del Túmulo se dobló y cayó sobre una rodilla. Se volvió hacia Gryph y rugió.

Vomitó un líquido negro y viscoso hacia Gryph mientras éste volvía a girar y rodar para apartarse. El líquido cayó en un montón y el suelo chisporroteó. Gryph vertió más mana en su lanza y volvió a golpear, esta vez activando la habilidad *Desterrar del arma*.

El Rey del Túmulo se estremeció cuando la lanza interrumpió la conexión con el inframundo que lo sostenía. Gryph aprovechó el tiempo para recuperar el equilibrio y el aliento. Gryph suplicó al universo que lo ayudara, pero sus plegarias fueron en vano cuando el brillo de luz que asaltaba al Rey del Túmulo se desvaneció.

“Mierda”, murmuró Gryph mientras se alejaba del renacido con capa de sombra. Con una rápida mirada, fruto de entrenamiento intenso, Gryph observó la batalla.

Ovrym había saltado desde el balcón y su sable rojo era un borrón de energía carmesí que cortaba los miembros disecados de varios caballeros del terror. La gracia y el poder del xydai sorprendieron a Gryph. Dos de los guerreros no muertos yacían muertos, y un tercero no tardaría en hacerlo.

Dirge y sus compinches se habían agrupado en posiciones defensivas. Espalda con espalda, se mantuvieron firmes. El feo, Byrrck, gritó en agonía mientras el ooze negro envolvía su pierna. El mismo líquido negro que el Rey del Túmulo había vomitado a Gryph.

Mierda, pensó Gryph. *¿El ooze negro es un bebé vomito no muerto*?

Gryph observó con horror cómo el bebé ooze se filtraba por el cuerpo de Byrrck, consumiéndolo. El bruto bajó su espada presa del pánico, haciendo tanto daño a su propia pierna como al ooze. Pronto se desplomó y quedó envuelto. Los horribles gritos del hombre grande se apagaron y luego terminaron. El olor de la carne disuelta llegó a la nariz de Gryph, sacándolo de su shock momentáneo.

Wick no aparecía por ninguna parte. Gryph sonrió. Eso era parte del plan. El poder del conjurador gnomo no residía en el combate cuerpo a cuerpo, sino en su capacidad de invocación. Un poderoso aliado estaba a punto de unirse a la lucha.

Xeg estaba en la jaula que sostenía a Tifala, luchando con la cerradura. Gryph no podía oír lo que decía la gnoma, pero sabía que su suave voz animaba al diablillo. Hizo contacto visual con Gryph y asintió.

Gryph se volvió hacia su propia lucha cuando el Rey del Túmulo lanzó un golpe relámpago con su bastón. La madera nudosa alcanzó a Gryph en el pecho y un pulso de energía negra lo hizo retroceder. El dolor estalló y por un momento Gryph temió que su corazón se hubiera detenido. Pero pronto, sintió el latido y una respiración profunda empujó una astilla de dolor helado en su pecho Tenía las costillas rotas y su barra de salud había bajado una cuarta parte.

El Rey del Túmulo volvió a golpear, y Gryph supo que no podía aguantar otro golpe como ese. Extendió la mano derecha y activó su anillo. La burbuja de aire sólido brilló cuando el bastón golpeó. Un halo de energía negra fluyó alrededor de la esfera, pero se mantuvo.

Gryph disparó *Estalactita Voladora* a través del escudo y sonrió cuando el pico de piedra se clavó en el hombro del Rey del Túmulo. El dios no muerto gritó y arrancó el fragmento de tierra de su cuerpo, azotándolo de nuevo contra Gryph con una fuerza increíble. Una vez más, el escudo de aire desvió el ataque, pero su brillo le dijo a Gryph que no aguantaría mucho más.

Gryph tomó una poción de salud y mana con un doble puño y se puso en pie justo cuando el escudo falló. Gryph se puso en posición de defensa y vertió mana en su lanza. Activó sus brazaletes y lanzó la

lanza con todas sus fuerzas. El ardiente proyectil se dirigió hacia la sombría forma del Rey del Túmulo y se estrelló contra su pecho. La fuerza del golpe hizo retroceder a la criatura, que cayó sobre una rodilla. Se estremeció como si le doliera, y Gryph echó un rápido vistazo a las estadísticas del espectro.

La *Salud* de la cosa seguía siendo del 75%, pero su *Mana estaba tocando* fondo. Gryph refunfuñó. Había estado golpeando al espectro con todo lo que tenía y apenas había hecho mella en la vida del renacido.

El Rey del Túmulo se levantó de nuevo en todo su tamaño. Sacó la lanza de su cuerpo y la sostuvo en una mano temblorosa. Un pulso de poder fluyó por el brazo del Rey del Túmulo, y la lanza de Gryph se desintegró en cenizas.

"Mierda". Perder buenas lanzas se estaba convirtiendo en una mala costumbre de Gryph.

Entonces las cosas empeoraron.

Los ojos muertos del Rey del Túmulo se llenaron de una misteriosa energía verde y extendió completamente los brazos. Su boca se abrió mucho más de lo que podría haberlo hecho en vida y un grito desgarrador, como el sonido de un pájaro demoníaco llamando a las armas a sus aliados, brotó de su garganta.

Alrededor de la cámara, los cuerpos caídos de los caballeros del terror y Byrrck se agitaban como si gusanos hirvientes trataran de liberarse de ellos. De sus bocas brotaron manchas pulsantes de energía verde que volaron hacia las fauces del Rey del Túmulo. El cuerpo del renacido sufrió un espasmo y todas sus estadísticas aumentaron al 100%.

El Rey del Túmulo acababa de usar sus almas. Tan casualmente como Gryph usaría una poción curativa. Avanzó hacia Gryph con una velocidad terrible.

44

Desarmado y ante la embestida de un toro desbocado, Gryph hizo una apuesta desesperada. Forzó el mana en sus botas y sintió que cada fibra muscular de su cuerpo se llenaba de energía.

Con su velocidad duplicada, esquivó la torpe embestida del Rey del Túmulo. Se lanzó a un lado, desenfundó su *Daga de Hielo* y se lanzó por encima del golpe lateral del bastón de su enemigo. El poder de las botas potenció también su capacidad de salto, y descendió por detrás del Rey del Túmulo, clavando la daga en la base del cuello de la criatura, donde el cráneo se unía a la columna vertebral.

Gryph fue recompensado con un chasquido seco cuando la daga se enterró en la vértebra superior. Llenó la daga de mana y el campo helado se expandió, desmoronando unos huesos ya frágiles. El Rey del Túmulo gemía en agonía y giraba de un lado a otro, tratando de deshacerse de Gryph, pero éste se mantuvo firme.

"¡AVERNERIUS!" retumbó una voz que era y no era la de Wick, y un punto de luz carmesí apareció a unos cuatro metros delante del Rey del Túmulo. El punto se expandió en una línea vertical, y luego la línea se amplió en una puerta al infierno.

Esta vez, cuando Gryph vio que el horrible demonio se precipitaba hacia la puerta, no se inquietó. Sonrió. Su momentáneo regocijo lo distrajo lo suficiente como para que el Rey del Túmulo lo tomara su brazo en un frío y esquelético abrazo. Dedos de hueso, fuertes como hierro, se clavaron en el antebrazo de Gryph, y éste oyó cómo huesos crujían.

Gryph tiró de la daga con la otra mano y trató de clavarla en el costado del antiguo cráneo, pero el otro brazo del Rey del Túmulo giró en su eje de una manera que ningún brazo vivo podría y le tomó la muñeca. Ahora que estaba atrapado, Gryph sólo podía ver cómo la cabeza del Rey del Túmulo giraba 180 grados, con su boca abierta a escasos centímetros de la cara de Gryph.

Todo el mundo de Gryph se convirtió en esas fauces abiertas de la

muerte y el horror que estaba a punto de escupir.

*****

Wick entonó la última palabra de la invocación, casi desgarrando sus mortales cuerdas vocales. El gnomo se desplomó sobre una rodilla cuando el portal infernal abrió una brecha en la realidad. El esfuerzo de invocar al lugarteniente del infierno lo mareó y debilitó. Se esforzó por ponerse en pie justo cuando el enorme demonio cruzó el umbral de este reino.

Unos ojos frenéticos buscaron a Tifala, y sonrió cuando la vio salir de la jaula. Ella le dio a Xeg una rápida palmadita en la cabeza, provocando una sonrisa y un arrullo del diablillo. Sus ojos se dirigieron a los de él, y él envió el pensamiento *corre* a través del enlace mental que Ovrym les había dado.

Ella le sonrió, negó con la cabeza y su mente se llenó de su voz. *No, mi amor, estoy aquí contigo hasta el final.* Wick frunció el ceño, pero sabía que no podía convencerla de lo contrario.

Tifala invocó energía blanca cegadora en sus manos. Lanzó dos rayos vitales contra el caballero del terror más cercano, cogiendo a la criatura desprevenida por detrás y arrancándole la cabeza de los hombros.

Avernerius blandió su espada de fuego, de la longitud de un árbol, de un lado a otro en arcos lentos, casi perezosos. Cada movimiento decapitó o cortó el torso de un caballero del terror. Dirge, que había estado luchando contra el caballero del terror que el demonio acababa de cortar, retrocedió ante el tercer golpe de Avernerius. El arco de llamas no alcanzó al ladrón, que cayó con fuerza al suelo.

Wick no pudo evitar reírse. Al parecer, se había olvidado de nombrar al bastardo traidor como amistoso. “Ups”, dijo Wick en voz alta.

Un poco de ayuda aquí, fue la frenética llamada mental de Gryph, sacando a Wick de su alegría temporal. Vio que su amigo era estirado por los miembros descolocados del Rey del Túmulo mientras la cabeza del renacido giraba.

Wick saltó desde el balcón y se deslizó por una columna de soporte. Al aterrizar, extendió los brazos hacia los lados e inyectó mana en ellos. En sus manos aparecieron dos espadas cortas de ardiente oscuridad carmesí, y corrió hacia la espalda del Rey del Túmulo. Se levantó de un salto, justo cuando los hombros de la sombra encapuchada se encorvaron y se doblaron como un niño a punto de vomitar.

Wick hizo caer las dos espadas invocadas sobre el hombro del Rey del Túmulo. El metal chthonico atravesó la sombra y el hueso cortando el brazo. Wick cayó con una gracia ágil mientras Gryph

levantaba los dos pies para dar una patada en la cabeza del Rey del Túmulo.

La cabeza del espectro se desplomó hacia un lado, mientras un chorro de ooze negro salía de su boca. Cubrió tanto el brazo del Rey del Túmulo como la muñeca de Gryph. Gryph gritó de agonía mientras su brazo ardía, pero el brazo esquelético del renacido era inmune al daño ácido. La cabeza de la criatura se volvió hacia Gryph, lista para lanzar otra descarga de muerte negra.

Gryph estaba herido, pero era un guerrero nato. Levantó el brazo esquelético cortado del Rey del Túmulo con la mano izquierda y lo introdujo con tremenda fuerza en la boca abierta del Rey del Túmulo. El brazo bloqueó el torrente de ooze negro y sólo permitió que brotara un hilo.

Gryph se puso de pie y lanzó varios de sus cuchillos para lanzar contra el Rey del Túmulo. No causaron demasiado daño, pero se recuperó y los volvió a lanzar. Los pequeños golpes fueron mermando la salud del liche.

Wick roció el brazo del hombre más alto con la última de sus soluciones de plata. El ácido se disolvió bajo la embestida del metal, y el dolor de Gryph disminuyó. Gryph asintió con un gesto de agradecimiento y estaba a punto de decir algo cuando el Rey del Túmulo volvió a gritar.

Gryph empujó a Wick a un lado mientras varios globos más de energía de alma plateada salían volando de los caballeros del terror derrotados y bajaban por la garganta del Rey del Túmulo. En un instante, la criatura volvió a estar al 100%. Incluso el brazo cortado volvió a crecer.

Extendió el nuevo brazo y el báculo caído voló hasta su mano. Con un dramático golpe a dos manos, el Rey del Túmulo estrelló el bastón contra el suelo.

Las enormes puertas del fondo de la sala se abrieron.

“Está convocando refuerzos. Envía al demonio”, gritó Gryph.

Wick asintió y envió una orden mental a su secuaz demoníaco. *Bloquea la puerta. Mata a todo lo que entre.*

Con un último golpe hacia atrás, Avernerius decapitó al segundo de los secuaces de Dirge. Solo entre los enemigos, Dirge dirigió su ataque hacia Ovrym. Como si hubiera predicho la pregunta de Wick, la voz de Ovrym llenó el canal común.

Tengo esto. Ayuda a Gryph.

*****

“Así es como termina”, dijo Dirge, con su daga en alto. Ovrym conocía la habilidad con espadas que poseía el líder de la Compañía Gris. Lo había visto muchas veces y se había enfrentado a él una vez. Las

espadas que Dirge sostenía no eran tanto herramientas sino extensiones de las mortales intenciones del hombre delgado.

Pero Ovrym era un Adjudicador, y él impartiría justicia. El xydai asentó su mente y su cuerpo se relajó como el agua. Envió una invocación al éter y sintió que la energía espiritual fluía por su brazo hacia su sable. Mientras que las armas de Dirge podían ser extensiones de su cuerpo, el arma de Ovrym era una extensión de su voluntad. Y no era su única arma.

Ovrym arremetió con sus pensamientos, intentando aturdir a Dirge para que se sometiera. El ladrón que empuñaba la daga levantó una barrera. Para ser un asesino, el pequeño hombre era un hábil mago del pensamiento. Dirge le sonrió a Ovrym.

El aegyptian lanzó un golpe con su daga izquierda, una evidente maniobra para distraer a Ovrym de su ataque mental. Otro oponente habría sucumbido al impresionante rayo mental que envió Dirge. Pero pocos podrían superar las defensas de un Adjudicador totalmente entrenado.

Ovrym dejó entrar el éter y su mente se expandió. El ataque mental de Dirge fluyó sobre él como el agua de un río sobre una piedra y Ovrym esquivó el golpe de la daga con facilidad. Aprovechó su impulso para dar una patada al estómago de Dirge. El dolor y la sorpresa se extendieron por el rostro del pequeño hombre antes de que una sonrisa cruel los sustituyera.

“Oh, Ovy, te has estado conteniendo conmigo, cariño”.

“Eres un traidor Dirge. Y estoy aquí para juzgarte”.

“Tu santurrón culo de asno. ¿Quién eres tú para juzgarme? Lo sé todo sobre tu Orden y los Acuerdos y cómo les has escupido a ambos”.

La sorpresa cruzó sobre el rostro de Ovrym. Pocas personas en Korynn creían siquiera en la existencia de los Reinos Exteriores, y mucho menos en las leyes y poderes que los regían. ¿Cómo había aprendido el ladrón esas cosas?

Dirge sonrió y lanzó una ráfaga de ataques. Ovrym esquivó a duras penas los envenenados silbidos de la muerte. Dirge sabía que Ovrym era inmune al paralizante. Ya no estaba jugando. Estaba aquí para matar.

“Lo ves, ¿no?” Dijo Dirge. “Sientes la muerte que gotea de mis cuchillas. Bueno, déjame contarte una pequeña historia”.

Dirge bailó a la izquierda, luego a la derecha y giró y apuñaló. Ovrym bloqueó los ataques, pero por poco. Su contraataque atravesó la ropa, pero dejó la piel intacta.

“En lo profundo del desierto de mi tierra natal vive una araña. Una cosa diminuta, tan fácil de pasar por alto. No como las monstruosidades gigantes que albergan los bosques oscuros. No, la Madre de la Muerte apenas tiene el tamaño de la uña de un pulgar,

pero lleva un don como ningún otro. Un veneno hecho de la esencia destilada de todas las esferas".

Dirge arremetió de nuevo. Ovrym se agachó y rodó, y sintió que la hoja pasaba junto a su oreja.

"La mayoría de los venenos pueden ser contrarrestados por su magia contraria. La vida puede curar la muerte, la muerte la vida", dijo Dirge con una sonrisa ante su ocurrencia. "Pero la madre de la muerte mezcla todas las esferas en su pequeño cuerpo cristalino. Una sola gota de *Leche Materna hará que se despliegue* todo el poder de cada esfera. Ninguna inmunidad puede contrarrestarla. No existe ningún antídoto. Te sentirás como si estuvieras ardiendo mientras te ahogas. Tu aliento arrancado de tus pulmones mientras tu sangre se convierte en polvo".

Dirge giró y lanzó una daga a Ovrym. Un pulso de éter se apoderó del cuerpo de Ovrym y lo arrojó a un lado antes de que su mente se diera cuenta de lo que estaba ocurriendo, tan en sintonía con el éter estaba Ovrym.

"Impresionante", dijo Dirge sorprendido. "Ahora no te aburriré con lo que hacen el resto de las esferas, salvo una. Los que sucumben a la *Leche Materna* pierden su alma inmortal. El veneno carcome el núcleo de su ser, alimentando al que dio el golpe mortal. Así es como supe el poder que poseía el Rey del Túmulo. Así es como supe qué trato hacer".

Los conocimientos imposibles de aquel hombre dejaron atónito a Ovrym. Los Aegyptian llevaban mucho tiempo reclamando conocimientos antiguos y secretos, pero la mayoría de las escuelas de misterio eran farsas que alimentaban el poder de los charlatanes. La *Magia de las Almas* era una rara afinidad con aún menos practicantes.

Dirge hizo retroceder aún más a Ovrym, que tropezó con el cadáver disecado de un caballero del terror asesinado dos veces. El monje guerrero cayó, y Dirge saltó poniendo peso e impulso en su mortal cuchillo. Dirge cayó con fuerza sobre la mano con la espada de Ovrym, rompiéndole la muñeca. La espada se le cayó de la mano, y a duras penas atrapó el brazo, deteniendo la intención mortal de la daga.

Normalmente, Ovrym era mucho más fuerte que el ladrón, pero estaba de espaldas, con un brazo inmóvil. Dirge tenía la posición superior, y apoyó todo el peso de su cuerpo en el brazo del cuchillo. Lentamente, la hoja se acercó. Ovrym pudo ver un brillo blanco lechoso en la hoja y supo que el Aegyptian no había mentido. La muerte estaba a escasos milímetros y venía por él.

Dirge empujó todo su peso hacia abajo y acercó su rostro al de Ovrym. En voz baja y llena de malicia y odio, Dirge susurró: "Querida madre, te ofrezco un regalo".

Desesperado, Ovrym llenó su mente de energía espiritual y el éter se apoderó de él. Podía sentir cada mota en la habitación. Sus amigos enfrentándose al Rey del Túmulo. El demonio invocado luchando contra una horda de caballeros del terror. Tifala disparando rayos de vida en y alrededor del demonio gigante, disparos que encontraban su objetivo la mayoría de las veces. Sólo Ovrym estaba cerca de la muerte.

Entonces su mente encontró la salvación, y sonrió.

"¿De qué te ríes, loco?" preguntó Dirge mientras la punta del cuchillo se acercaba cada vez más a la cara de Ovrym.

"Creo que se te cayó algo".

La mente de Ovrym se aferró a la otra cuchilla de Dirge, otra cuchilla empapada de muerte, y la llamó. Un destello de metal pasó volando junto a Dirge y se incrustó en la pared detrás de Ovrym. El movimiento sobresaltó a Dirge, pero luego se rio.

"Falló".

"¿Sí?" Dijo Ovrym mientras una sola gota de sangre brotaba en la mejilla de Dirge.

Los ojos del ladrón se abrieron de par en par y retrocedió ante Ovrym como un hombre mordido. Sus manos temblaron cuando sus dedos se acercaron a su cara. Se apartaron, marcados por un pequeño punto de color carmesí.

"Tu bastar..." Dirge comenzó, pero entonces su cuerpo se agarrotó. Cayó hacia atrás, ahogándose y ardiendo. De su piel brotaron forúnculos y pústulas. Sus ojos se volvieron cristalinos y su piel brilló con una cálida luz amarilla. Su piel se desprendió como si diez años de descomposición se hubieran producido en cuestión de segundos. Dirge dejó de moverse y su cuerpo se convirtió en polvo.

Ovrym alcanzó con su mente y sintió que el alma del pequeño hombre moría. Un pecado de primer orden y Ovrym era el responsable. Una lágrima rodó por la mejilla de Ovrym mientras se levantaba. "Perdóname por lo imperdonable".

Entonces oyó gritar a Tifala.

45

Una vez más, Gryph se enfrentó a un totalmente poderosos Rey del Túmulo, esta vez sin un arma. Claro, tenía cuchillos para lanzar y una daga muy bonita, pero contra esta perversión de la naturaleza que se cura a sí misma y chupa el alma era peor que David con su honda.

Disparó varias ráfagas de *Estalactita Voladora* contra el monstruo espectral, pero el Rey del Túmulo las apartó con movimientos casi casuales de su bastón. Wick entró en el juego, lanzando varios proyectiles chthonicos. Uno de ellos alcanzó al Rey del Túmulo en el costado, lo que le valió un gruñido de enfado que dejó al descubierto unos dientes podridos.

El Rey del Túmulo sostuvo su bastón con ambas manos y murmuró. Un semicírculo brillante de energía pulsó a su alrededor, desprendiendo una bruma aceitosa, como un charco contaminado en un estacionamiento de autos. Los siguientes proyectiles de Wick rebotaron inofensivamente en el escudo y el Rey del Túmulo flotó hacia ellos.

"Detrás de ti", oyó gritar Gryph a Tifala, y se giró justo a tiempo para ver cómo un caballero del terror le lanzaba un hacha de cabeza ancha. La pesada hoja de metal mordió la piedra donde se clavó. Gryph pateó las piernas al guerrero no muerto y éste cayó al suelo con un *ruido* nauseabundo mientras su cabeza golpeaba la piedra del suelo.

Una criatura viva habría perdido la conciencia. Estar muerto tenía sus ventajas. El caballero del terror se puso de rodillas y rodeó el cuello de Gryph con sus largos y esqueléticos dedos. La fuerza de los dedos muertos era increíble, y Gryph no podía respirar.

Golpeó la cara de la bestia muerta, una, dos, tres veces. El tercer golpe le arrancó la mandíbula al caballero, pero, aparte de una ligera disminución de su salud, no pareció inquietar a la criatura.

Desventaja añadida.

Sofocación.

Bueno, no es ahogarse, técnicamente, pensó Gryph mientras seguía golpeando. Cada golpe tenía menos fuerza a medida que su vida se desvanecía. A medida que su visión se volvía borrosa y los colores se fundían, notó que un destello familiar se movía al ritmo de sus golpes cada vez más débiles.

Una última descarga de adrenalina le aclaró la mente lo suficiente como para darse cuenta de que el brillo era de su anillo y, en su cabeza, se rio. Con lo último que le quedaba de vida, Gryph bombeó todo el mana que pudo al *Anillo Escudo de Aire*. Volvió a dar un puñetazo, pero esta vez hundió por completo su puño en la boca del caballero del terror. Sus dientes podridos le mordieron los nudillos mientras su puño empujaba la garganta de la criatura. Entonces envió la orden.

El escudo de aire se expandió y la cabeza del caballero del terror explotó. Las manos alrededor de su garganta dejaron de apretar y el escudo de aire parpadeó.

Oh, no esto otra vez, pensó Gryph, y se revolvió hacia la izquierda mientras el escudo de aire se derrumbaba haciendo llover sobre él vísceras y trozos de cerebro podrido. Aspiró a bocanadas de aire en sus pulmones y tosió. Permaneció tumbado unos instantes, tratando de recuperarse.

Entonces oyó gritar a Tifala.

*****

Wick vio a Gryph caer, pero no había mucho que pudiera hacer al respecto. Ahora se enfrentaba solo al Rey del Túmulo. Su mana estaba casi agotado, y no podía dedicar ni un solo segundo a tomar una poción.

Disparó los últimos rayos chthonicos que pudo reunir y luego sacó sus espadas invocadas de sus fundas del inframundo. Tenían unos minutos más de potencia antes de que estas también se disiparan al reino chthonico.

Wick giró y se agachó, haciendo uso de su agilidad superior para evitar los ataques del Rey del Túmulo, pero el renacido seguía acobardado tras su escudo. Wick alargó la mano para invocar a Avernerius para que le ayudara, pero sintió que los últimos restos de salud del demonio desaparecían. Un rápido vistazo mostró que al menos el demonio había colapsado el túnel. El Rey del Túmulo no recibiría más ayuda.

Tifala se enfrentaba a un último caballero del terror herido. Ovrym estaba luchando contra el traidor Dirge.

Wick se dio cuenta de que estaba solo. Si no detenía, o al menos

retrasaba, al Rey del Túmulo, todos estarían muertos. Entonces se le ocurrió una idea loca. Una idea que podría funcionar, pero que probablemente terminaría en su muerte.

Miró una vez más a Tifala y vertió ondas de amor sobre ella. Ella bailó y giró, con pulsos de luz vital blanca que destrozaron la salud del caballero del terror. Él sonrió con tristeza y volvió a centrar su atención en el Rey del Túmulo. Se puso en posición de combate y luego ordenó a sus armas invocadas que parpadearan y desaparecieran.

El Rey del Túmulo sonrió triunfante al ver que las armas de Wick desaparecían, y avanzó hacia él. Wick retrocedió unos pasos temeroso antes de obligarse a mantenerse firme. El miedo le carcomió la mente cuando sintió que el borde exterior del campo de energía del renacido pasaba sobre él. Se sintió manchado por un residuo de maldad odiosa y casi vomitó.

Pero estaba donde tenía que estar. El Rey del Túmulo extendió uno de sus brazos y agarró al pequeño gnomo por el cuello. Levantó a Wick de sus pies y lo acercó a su cara. Así de cerca, Wick pudo ver que el Rey del Túmulo era sólo parcialmente físico. Un rostro humano parecía entrar y salir de la existencia sobre la carne disecada que se tensaba a lo largo del cráneo de la criatura. Wick estaba viendo el rostro del hombre que se había convertido en el Rey del Túmulo, y parecía extrañamente común.

Entonces, el Rey del Túmulo habló: “Eres un tonto, gnomo. Me daré un festín con tu alma y tu poder me permitirá quitarle la *Divinidad* a tu patético compañero. Él entiende el poder que posee, ¿verdad?”. El Rey del Túmulo se rio.

Wick invocó sus espadas cortas y las clavó en los hombros del Rey del Túmulo. El liche se dobló, pero no lo soltó. Su mano apretó la garganta de Wick con más fuerza, obligando a éste a abrir la boca.

Esto no va de acuerdo con el plan, pensó Wick mientras el Rey del Túmulo le respiraba la muerte en la boca. El cuerpo de Wick se agarrotó y sintió su energía drenada. A través de sus gafas, pudo ver que era del mismo color plateado que la energía que había visto robar al wyrmynn. Aquello parecía tan lejano ahora.

Wick sintió que su alma abandonaba su cuerpo.

Entonces oyó gritar a Tifala.

Fue el último sonido que escuchó.

46

El grito de Tifala recorrió la sala y todos los ojos se dirigieron a ella. Luego todos los ojos se dirigieron hacia donde caía su mirada.

Gryph vio a su pequeño amigo en las garras del Rey del Túmulo. El renacido se estaba alimentando de su alma. Gryph invocó la última pizca de mana que le quedaba y disparó una estalactita contra la pesadilla nefasta, pero se estrelló inofensivamente contra el escudo del renacido. Desesperado, Gryph buscó cualquier tipo de arma.

"¡Gryph!", oyó gritar a Ovrym. Su cabeza se dirigió hacia el monje guerrero, que estaba de pie, con el brazo en el costado. Estaba demasiado lejos para hacer algo, pero levantó su sable rojo y lo lanzó hacia Gryph.

"¡Ve!" Ovrym gritó mientras la espada volaba hacia Gryph.

Gryph corrió, pasando por debajo de la hoja como un receptor que corre bajo el pase de un quarterback de futbol americano. Atrapó la hoja en plena carrera y se precipitó hacia la barrera que lo separaba de Wick.

Gryph agarró el sable con ambas manos y forzó la punta contra el escudo. Una oleada de mana se apoderó de él mientras la hoja elemental drenaba la energía del escudo. Empujó con más fuerza, y la punta se introdujo más profundamente. Más poder se apoderó de él, y la hoja se hundió aún más.

Gryph vio la cabeza de su amigo echarse hacia atrás justo cuando el escudo se derrumbó.

"¡No!" Gryph gritó cuando el Rey del Túmulo dejó que el cuerpo inerte de Wick cayera al suelo.

El ruido pareció pillar desprevenido al espectro, y Gryph saltó forzando cada pedazo de mana robado a la espada. Los ojos del Rey del Túmulo se iluminaron de color esmeralda cuando la punta de la espada se clavó en su cuello.

Con un giro de la espada, Gryph separó la cabeza de la espina dorsal, y el Rey del Túmulo cayó. Sus ropas y su cuerpo se disiparon

como humo en vientos fuertes, dejando sólo un miserable cráneo.

Gryph acunó el cuerpo sin vida de su amigo.

La muerte es casi siempre silenciosa. Eso es algo que no te dicen. Tal vez es el shock. La muerte de Wick fue silenciosa.

Tifala fue la primera en llegar. El diablillo se posó en su hombro. Sus ojos estaban manchados por las lágrimas, pero mantenía una gracia sencilla en ella. Ovrym se acercó cojeando un momento después. Ninguno de los dos pudo ayudar a Gryph mientras él miraba desde los ojos sin vida de su amigo hasta los suyos, llenos de dolor.

Tifala se arrodilló y tocó suavemente la cara de Wick. Sonrió a través de sus lágrimas. "Tan valiente. Tan tonto. Mi amor". Una mirada de extraña calma apareció en su rostro, como si se diera cuenta de que había olvidado algo en casa.

El shock, pensó Gryph. Pero entonces su otra mano se acercó a la cadena de su cuello y una pequeña sonrisa apareció en su rostro. La sostuvo en la palma de la mano y cerró los ojos. Gryph se preguntó si se trataba de un ritual gnómico y no tenía idea de lo que debía hacer. Entonces, sus ojos se abrieron de golpe.

"Todavía está vivo", dijo Tifala.

Gryph miró a Ovrym con duda. No podía imaginar el dolor que sentía. Tenía que ser un estado de shock. Gryph le puso una mano en el hombro y ella levantó la vista hacia él, sobresaltada, como si hubiera olvidado que estaba allí.

"Nos salvó a todos", dijo Gryph, sintiendo que no era suficiente para aliviar su sufrimiento.

Tifala sonrió. "Sí, lo hizo. Ahora nos toca a nosotros salvarlo".

Una extraña mirada cruzó el rostro de Ovrym mientras se esforzaba por arrodillarse. Recogió la calavera del Rey del Túmulo y la giró hacia él como Macbeth sosteniendo el cráneo de su padre. Ovrym cerró los ojos y se concentró. Era un momento surrealista más propio de un teatro londinense que de las profundidades de esta mazmorra.

"Ella tiene razón", dijo Ovrym, con la voz teñida de sorpresa. "Estoy sintiendo... algo. El alma de Wick sigue aquí. Al igual que la del Rey del Túmulo. Hay..." Sus ojos se abrieron conmocionados y miró fijamente a Gryph. "Sostengo un reino en mi mano. Uno pequeño, sin duda, pero un lugar real".

Gryph hizo un gesto a Ovrym y el xydai le entregó el cráneo. Una indicación apareció en su visión en cuanto sus dedos se cerraron sobre la miserable esfera de hueso.

Has descubierto un Nexo de Poder.

Has descubierto un Punto de Reaparición.

Has descubierto un nexo de poder que puede ser designado como Punto de Reaparición.

¿Deseas cambiar tu Punto de Reaparición?

"Tienes razón", dijo Gryph mientras un plan descabellado echaba raíces en su mente. "Creo que puedo salvarlo".

47

El grupo se arrodilló alrededor del cuerpo de Wick. Ahora que la conmoción por la muerte de su pequeño amigo había disminuido y su plan se había formado, Gryph estaba tranquilo. Podía ver el pequeño ascenso y descenso del pecho de Wick mientras las funciones autonómicas de su cuerpo continuaban a pesar de la falta de funciones cerebrales superiores.

"Este plan es una locura", dijo Tifala.

"Y peligroso", añadió Ovrym.

"Plan estúpido", dijo Xeg. "Xeg tiene uno mejor". El diminuto demonio saltó del hombro de Tifala y aterrizó en el pecho de Wick. Agarró las mejillas de Wick con sus finas manos y tiró y sacudió la cara del gnomo. "Despierta, apestoso pelo azul".

Ovrym, con su brazo reparado por la magia vital de Tifala, se agachó y agarró al diablillo, que le dio una última patada antes de ser apartado.

"No ayuda", dijo Ovrym, regañando a la pequeña criatura.

"No hay otra manera", dijo Gryph. "Si Ovrym tiene razón, y el alma de Wick aún existe en este universo mental, entonces soy el único que puede llegar a él".

"Asumiendo que tus suposiciones sean correctas", dijo Ovrym. "¿Sabes lo que dicen sobre las suposiciones?"

"Nos dejan en ridículo a ti y a mí", dijo Gryph.

El xydai parecía confundido, pero asintió. "Claro, eso funciona".

"Dice que es demasiado peligroso. Si lo que sospechas es cierto, entonces te estás poniendo en riesgo no sólo a ti mismo sino también la *Divinidad*".

"El mal que vive aquí no puede, no debe conseguir este tipo de poder. Nunca". Afirmó Ovrym.

"Xeg está de acuerdo. Hombre calavera de humos es un verdadero imbécil y Xeg reconoce a los imbéciles cuando Xeg los ve".

"Lo haría por todos nosotros". Gryph miró de Tifala a Ovrym y a

Xeg. “Bueno, por la mayoría de nosotros”.

Un ceño fruncido cruzó la cara del diablillo. “El hombre bajito y feo lo hace por Xeg. Xeg sabe que lo haría”. Tifala acarició la cabeza del pequeño demonio, y Gryph casi creyó que el diablillo se preocupaba por Wick.

Los Reinos son un lugar muy extraño, pensó Gryph.

“Entonces debes hacerlo solo”, dijo Ovrym, cruzando los brazos para dar más énfasis.

Gryph inhaló profundamente y luego agarró los dos hombros del hombre de ojos amarillos. “Entiendo tus temores. Pareces saber más sobre esta cosa que cualquiera de nosotros y normalmente me sometería a tu juicio en este caso. Pero ambos sabemos que Wick no tiene mucho tiempo”.

Esto hiso que Tifala hiciera un pequeño resoplido.

“Y si el Rey del Túmulo lo consume y se reforma en este reino, entonces todo esto vuelve a empezar”. Gryph agitó las manos de forma dramática, abarcando los cuerpos, tanto humanos como no muertos.

“Y si consume el tuyo, tendrá el poder de un dios”, replicó Ovrym. “¿Quién sabe el mal que podría causar con tal poder?”

“Sé que no me conoces. Sé que no puedes comprender de dónde vengo. Pero te pido que confíes en mí. Puedo hacer esto. Me he entrenado para esto”.

Ovrym lo miró fijamente a los ojos, y Gryph pudo sentir algo más que los ojos del hombre sobre él. Si sobrevivían a esto, le pediría al hombre que le mostrara lo que sabía. Se lo pediría de forma muy amable.

Finalmente, el xydai exhaló. “Bien, lo haremos a tu manera. Pero primero, necesitas nuevas armas y habilidades. Es hora de asignar tus puntos. Tifala y yo te enseñaremos lo que podamos”. Miró al diablillo. “Xeg, mira si puedes encontrar algún arma u objeto mágico que pueda usar Gryph”.

El diablillo se limitó a mirar al alto monje guerrero.

“¿Por favor?”

Xeg sonrió y salió corriendo.

“Ese es un diablillo raro”, murmuró Ovrym.

Durante los siguientes minutos, Gryph aprendió nuevas habilidades. Hechizos de *Magia del Pensamiento* de Ovrym.

Has aprendido el hechizo ENLACE TELEPÁTICO.

Esfera: *Magia del Pensamiento.*

Rango: *Base.*

Permite al lanzador formar un enlace telepático con uno o más seres. Es más fácil establecer un enlace telepático con participantes dispuestos.

Coste de Mana: *100.*
Tiempo de Lanzamiento: *Instantáneo.*
Duración: *5 minutos + 1 por Nivel Mágico de Pensamiento.*
Enfriamiento: *Ninguno.*

Magia del Agua y hechizos de Tifala.

Has aprendido el hechizo Ráfaga de Agua.
Esfera: *Magia del agua.*
Rango: *Base.*
Permite al lanzador disparar un torrente de agua desde sus manos que impactará en los oponentes como una manguera. Daño base: 20 puntos de daño por agua +2 puntos por nivel de dominio de la Magia del Agua. Daño doble contra seres de fuego. Puede causar ahogamiento.
Coste de Mana: *40.*
Tiempo de lanzamiento: *Instantáneo.*
Duración: *10 segundos +1 por nivel de dominio de la Magia del Agua.*
Enfriamiento: *2 minutos.*

Has aprendido la habilidad MAGIA DEL AGUA.
Nivel: *1.*
Rango: *Base.*
Tipo de habilidad: *Activo.*
Ahora puedes ejercer el poder de la Magia del Agua. La magia del agua permite al usuario manipular líquidos de todo tipo. La Magia del Agua se utiliza principalmente con fines ofensivos y defensivos, pero también puede utilizarse para invocar o crear criaturas hechas de agua. La Magia del Agua también es capaz de cambiar un líquido en otro. Los hechizos que hacen uso del hielo y el frío son competencia de la Magia del Agua.

Y la sorpresa de las sorpresas, la *Magia Chthónica* y los hechizos de Xeg. El travieso diablillo no había pedido permiso a Gryph. Simplemente había saltado sobre la cabeza de Gryph y forzado el conocimiento en su mente.

Has aprendido el hechizo ESCALAS DEMONIACAS.
Esfera: *Magia Chthónica.*
Rango: *Base.*
Se formará una piel demoníaca dura y escamosa sobre la piel del lanzador (o del objetivo), proporcionando un bonificador de +10 a la CA +1 por cada 3 niveles de dominio de la Magia Ctónica.
Costo de Mana: *50.*
Tiempo de Lanzamiento: *1 minuto.*
Duración: *10 minutos +1 por nivel de dominio de la Magia Chthónica.*
Enfriamiento: *2 minutos.*

Has aprendido la habilidad MAGIA CHTHONICA.

Nivel: *1.*

Rango: *Base.*

Tipo de habilidad: *Activo.*

Ahora puedes ejercer el poder de la Magia Chthónica. La Magia Chthónica permite al usuario aprovechar las energías del Reino Chthonico. La Magia Chthónica utiliza principalmente hechizos ofensivos y de invocación, pero también tiene algunas potentes capacidades defensivas.

Nota: *el uso de la magia ctónica se considera maligno en la mayoría de las culturas y los que la ejercen suelen ser rechazados.*

La mente de Gryph se expandió con todos los nuevos conocimientos y su entrenamiento convirtió las nuevas habilidades y destrezas en tácticas. Apenas había arañado la superficie de lo que podía hacer en los Reinos. *¿De qué seré capaz cuando domine la Divinidad*?

Gryph cerró todas sus interfaces y volvió a prestar atención al mundo real. En su ausencia, Xeg había estado ocupado. Una gran pila de botín estaba a los pies de Gryph. Ovrym ya lo estaba examinando.

La mayor parte era chatarra. Antiguas armas y armaduras oxidadas de los caballeros del terror. Ovrym le entregó a Gryph algunas pociones para reponer su inventario. “¿Esto es todo?” le preguntó Gryph al diablillo.

“Sí, nada más. Xeg no encuentra mejores cosas brillantes”.

“Xeg”, dijo Gryph. “¿Qué Encontraste?”

Xeg frunció el ceño y miró hacia otro lado, evitando la pregunta.

“Xeg, mi valiente amigo, necesitamos tu ayuda”, dijo Tifala con voz tranquilizadora. “¿Encontraste algo?”

Xeg resopló y finalmente suspiró. “Xeg encuentra la caja con brillo bonito”.

“¿Dónde?” Preguntó Gryph.

Un momento después, se encontraban en una pequeña sala oculta detrás del trono del Rey del Túmulo. Tenía todo el aspecto de un tesoro real y, si el contenido lo decía todo, pertenecía a un rey.

“Vaya”, dijo Gryph.

“Sí”, aceptó Ovrym.

Encontraste el ***Bastón de Guerra del Rey de los Elfos.***

(Bastón de Guerra)

Clase de objeto: *Artefacto.*

Categoría del artículo: *Pasivo/Activo.*

Daño base: *18 (+8 Bonificación de Artefacto; +12 Punta de Adamant).*

Poderes pasivos.

Poder (1): *+20% de Mana Total.*

Poder (2): *Almacena 200 pts de Mana.*

Poder (3): *+3 a todos los Atributos.*

Poder (4): *+20% de inmunidad a todas las Esferas de la Magia.*

Poderes activos.
Poder (1): *Golpe Penetrante (Daño añadido al golpe).*

Límite de Mana: *20% (+Opción de Mana Almacenado).*
Enfriamiento: *10 min.*
Iconos Ranurados: *0 de 6.*
Esta magnífica arma fue construida por tres grandes maestros; un Herrero El'Edryn, un Maestro de Imbuir Nimmerian y un Artificador de Thalmiir con un regalo de Elemento Prismático ultra raro de los Raal Zanaag (Orcos), para conmemorar la Alianza contra la Ascendencia Oscura. Para crear el Bastón de Guerra del Rey de los Elfos, cuatro lingotes de Mithril Blanco para construir el propio bastón, un lingote de Elemento Prismático (una mezcla de Elemento Negro, Azul y Blanco) entrelazado, 6 bocanadas de Sangre de Gusano de Éter (para grabar/quemar las ranuras para 6 Iconos), un lingote de Adamant para hacer la punta de lanza de adamant, y cuatro Diamantes de Sangre (diamantes infundidos con la sangre de seres poderosos; en este caso una ofrenda voluntaria de los cuatro líderes raciales de la Alianza).

"Bueno, esto será muy útil", dijo Gryph mientras alzaba el *Bastón de Guerra del Rey de los Elfos*. Sintió que una poderosa oleada estallaba en su interior mientras sostenía la lanza perfectamente equilibrada. Se tomó unos momentos para familiarizarse con el arma. La capacidad de *Almacenamiento de Mana* era increíble, y Gryph llenó el depósito. Si lo planificaba bien, el mero hecho de llevar esta lanza aumentaba su límite de mana en 200.

Debajo de la lanza había un disco metálico intrincadamente tallado. Tenía quince centímetros de diámetro y llevaba el rostro de un poderoso y sabio enano. Gryph lo recogió y su mente se llenó de un nuevo impulso.

Encontraste el Sello del Rey Enano.
Clase de objeto: *Artefacto.*
Categoría del artículo: *Pasivo/Activo.*
Poderes pasivos.
Poder (1): Este sello permite al portador tomar posesión de la antigua ciudad Thalmiir de Dar Thoriim.
Poderes activos.
Desconocido.

Se te ha ofrecido la misión Reclamar la Ciudad de los Enanos.
La antigua ciudad Thalmiir de Dar Thoriim fue sellada hace tiempo para evitar que un poderoso mal infestara el mundo. Elimina la infestación de la ciudad y reclama la ciudad como propia.
Dificultad: *Épica.*

Recompensa: *Control de Dar Thoriim.*
XP: *1,000,000.*

"Mierda", murmuró Gryph. El premio de XP por la búsqueda era una locura. Ovrym miró a Gryph con extrañeza, así que éste le pasó el sello. Sus ojos también se abrieron de par en par antes de devolverle el artefacto a Gryph.

"Parece que estaremos ocupados si alguna vez salimos de aquí".

Gryph asintió y guardó el sello en su *Inventario*. Había preocupaciones más urgentes. Gryph volvió a agarrar su nueva lanza. Con suerte, podría llevar todo con él al universo mental del Rey del Túmulo. Si no, lo que había planeado sería casi imposible. Volvieron a la sala del trono.

Tifala había hecho una cama improvisada con capas desechadas y viejos trozos de tela y colocó el cuerpo vacío de Wick encima. Le lavó suavemente la suciedad y la mugre de la cara y le quitó las *Gafas para Descubrir* de la cabeza.

Se acercó a Gryph y le entregó las gafas.

"Quizás esto te ayude en tu búsqueda".

Gryph negó con la cabeza. "Son de tu marido".

"Y te ayudarán a encontrarlo. Devuélvelas cuando ambos regresen".

Gryph asintió con un gesto de agradecimiento y se colocó las gafas en la cabeza, dejándolas colgar del cuello. Ovrym le estrechó la mano y le deseó suerte. Incluso Xeg parecía genuino cuando le dijo a Gryph que el "no querer que tu morir".

Más preparado que nunca, Gryph recogió la calavera y un mensaje apareció en su mente.

¿Deseas cambiar tu ubicación de reaparición a este Punto de Reaparición?

Gryph tocó el icono **del SÍ**.

Felicidades. Has cambiado tu punto de Reaparición.

"Estoy listo", dijo Gryph y se bajó la capucha, dejando al descubierto la parte de atrás de su nuca.

Ovrym desenfundó su sable y se acercó por detrás de Gryph, la punta se posó en la base de su cráneo. "Nos vemos pronto, amigo mío".

Tifala estaba de pie frente a él, su sonrisa intentaba ocultar la preocupación en sus ojos. Detrás de ella, Xeg estaba sentado en el trono, masticando algo que podía ser un pie.

"Hazlo".

Con un movimiento suave y rápido, Ovrym clavó la punta de su

sable en la columna vertebral de Gryph. La muerte fue instantánea.

48

Gryph sólo sintió el dolor durante un segundo antes de que su alma abandonara su cuerpo. Una vez más, se estiró y fue arrastrado por una singularidad. Era energía y descendía rápidamente. A medida que se acercaba a un *puntito de* luz, que el reconocía como su *Punto de Reaparición*, puso toda su atención en él. Si estaba en lo cierto, esta era la parte crítica de su plan.

El punto de luz se expandió desde una única estrella hasta una nube arremolinada de gas interestelar. Dentro de la interminable nebulosa había dos únicos puntos de luz. Gryph los enfocó. ¿Tenía que haber una forma de saber cuál era cada uno?

El primero orbitaba cerca del borde de la nebulosa y brillaba con un blanco intenso. Al mirarlo, Gryph sintió anhelo y consuelo. Allí era donde su alma quería estar. Un reino de vida y maravilla.

El otro punto era una masa oscura de color azul y negro. Destacaba no por su brillo, sino por el agujero que producía en la luz de la nebulosa. Era un lugar de rabia y cólera y cada fotón del ser de Gryph se alejaba de él con un espasmo.

Aquí es donde encontraría a Wick. Se giró hacia la oscuridad y corrió cada vez más rápido hacia ella. Su alma le pedía a gritos que se apartara, pero su mente era la dueña.

La esfera azul-negra era ahora toda la realidad, más grande que la mayor estrella de su propio universo. Ahora era el universo. Un universo de ira, odio, miedo y dolor. Gryph se apuró y se lanzó hacia adelante.

Cuando se acercó, retrocedió. Esta vez, cuando aterrizara, lo haría suavemente. No podía arriesgarse a las dolorosas entradas que había experimentado las dos últimas veces.

Golpeó la superficie de la estrella negra hirviente y la atravesó con un chasquido. Su mente retrocedió de lo universal a lo local y, una vez más, estuvo en su propio cuerpo. El aterrizaje no fue bonito, pero se mantuvo en pie. Las energías que lo rodeaban se disiparon y miró a su

alrededor.

Lo que vio le sorprendió. Sus expectativas habían sido que el universo de la mente sería una especie de reino infernal, como el portal del que salió Avernerius. Pero este lugar no lo era. Este lugar era una maravilla.

Se encontraba en un claro cubierto de hierba en un antiguo bosque que le hacía recordar a los viejos bosques de Europa. A lo lejos, los picos nevados besaban el cielo y los arroyos de las montañas desembocaban en un delgado lago alpino. Una torre se elevaba desde la orilla más lejana del lago, atravesando la mañana como un faro.

Sacó su nueva lanza de su inventario. Este lugar era demasiado normal, demasiado agradable. ¿Por qué la mente del Rey del Túmulo crearía un lugar así?

Gryph dio una vuelta lenta, manteniendo su arma preparada. Dondequiera que mirara, veía más naturaleza maravillosa. Los animales del bosque saltaban y pastaban, los pájaros cantaban y los arroyos murmuraban.

Caminó hacia la torre en la distancia. Se preguntó si este era el aspecto del Túmulo hace milenios, cuando existía en la superficie, pero las dudas se apoderaron de su mente. Esta torre era alta y elegante, una extensión natural del entorno, como si hubiera crecido directamente de la tierra. No se parecía al infierno en el que había pasado los últimos días.

Corrió y envió mana a sus botas, duplicando su velocidad. Normalmente, habría optado por el *Sigilo*, pero no tenía ni idea de cuánto tiempo le quedaba a Wick. No pensaba perder más tiempo.

El mundo pasó a toda velocidad y él recargó la energía de sus botas dos veces. Al cabo de un tiempo, llegó a la linde del bosque y al borde del claro del que brotaba la torre. Tenía cientos de metros de altura y estaba hecha de piedra blanca y brillante. Un muro circular la rodeaba, creando un enorme patio verde. Un conjunto de puertas abiertas conducía al patio.

Gryph bajó a *Sigilo* y se abrió paso a través de las puertas. No vio nada ni a nadie. ¿Éste era el lugar correcto? ¿Había elegido mal cuando flotaba por la nebulosa? ¿Había condenado el alma de Wick a la muerte permanente con su error?

Se negó a dejarse arrastrar por ese camino mental. Si había elegido mal, ya no había nada que hacer. Tenía que seguir adelante con fe. Wick estaba aquí. Tenía que estar.

Gryph se agachó y corrió a través de la franja verde entre la puerta y la torre. Si había francotiradores ocultos, ésta sería su oportunidad de atacar. Gryph se obligó a concentrarse y pronto su respiración se relajó.

Llegó a la base de la torre y se agachó a la izquierda de la pesada

puerta de madera. Una mirada a un lado y a otro le indicó a Gryph que seguía solo. ¿Iba a ser tan fácil? ¿El Rey del Túmulo estaba tan seguro de que este reino privado, este universo de bolsillo, que no tenía guardias, ni seguridad?

Todavía en *Sigilo*, Gryph alargó la mano hacia el gran pomo de la puerta. Un momento antes de que sus dedos tocaran el anillo metálico, la puerta se abrió con facilidad sobre unas bisagras bien engrasadas. Gryph retrocedió sobresaltado y sostuvo su lanza en posición de combate. Casi más desconcertante que el movimiento de la puerta fue la ausencia total de ruido. ¿Cómo podía ser tan silenciosa una puerta tan grande?

La puerta se abrió y Gryph vio una figura humanoide de espaldas iluminada por apliques con antorchas. Sus manos agarraron con más fuerza el asta, y envió mana a la punta.

"Oh, estás aquí", dijo una voz aguda que se quebró como si su dueño estuviera en la cúspide de la pubertad. "He estado esperando tanto tiempo".

De todas las cosas que Gryph había esperado que salieran de la torre, un chico de catorce años no había entrado en la lista. Pero cuando la figura emergió a la luz, ése fue exactamente el que saludó a Gryph.

"Me llamo Simón", dijo un chico de pelo arenoso con las extremidades delgadas y desgarbadas que hacían del inicio de la adolescencia una época de nerviosismo torpe. "¿Te gustaría entrar?"

"¿Hum?" dijo Gryph, poniéndose a su altura completa y agarrando la lanza con más fuerza.

Durante los siguientes momentos, el hombre y el niño se quedaron mirándose.

"¿Eres lento o algo así?", dijo Simón en el típico tono del adolescente irritado. "Genial, solo todos estos años y me toca un idiota como primer amigo".

"¿Quién eres tú?"

"Oh, bien, sí que hablas. Soy Simón, pero ya hemos cubierto eso, ¿no?"

De forma casi cómica, Gryph retrocedió, miró hacia arriba y hacia abajo de la torre, y se dio la vuelta en un círculo de 360 grados. Algo no iba bien. Simón le miraba de forma tan curiosa como condescendiente. Finalmente, el chico soltó un chasquido, lo que atrajo la atención de Gryph, y su molestia, hacia él.

"Hola, señor caballero, ¿le gustaría entrar?"

Gryph le dirigió al chico una mirada que sugería que se callara, y Simón hizo un mohín. "Estás aquí para *verlo*".

"*¿Verlo*?"

"A su Majestad, el gran y poderoso Ouzeriuo".

“No sé quién es. Estoy aquí para encontrar a un amigo. Fue llevado aquí en contra de su voluntad por una entidad conocida como el Rey del Túmulo”.

“Sip, es él, pero siempre pensé que ese nombre sonaba estúpido. Quiero decir que de todos los nombres que podías elegir, elegiste el de Rey del Túmulo. ¿En serio?”

“Chico”, dijo Gryph, moviéndose para agarrar al molesto adolescente por el brazo, “es hora de concentrarse”.

Simón se zafó del agarre de Gryph. Le recordó a Gryph a un amigo de la infancia al que nunca le gustaba que lo tocaran. Años después, Gryph se había enterado de que su amigo había sufrido abusos.

“Lo siento, no te tocaré. No tengo mucho tiempo. ¿Está aquí?”

Simón gruñó con tal dramatismo que Gryph se sorprendió de que el chico no tirara algo, pero, finalmente, echó la cabeza hacia atrás en un gesto de “sígueme” y entró en la torre.

“Okay”, murmuró Gryph para sí mismo y miró a su alrededor por última vez. Estaba casi seguro de que le estaban tomando el pelo, pero una mayor vigilancia resultó infructuosa.

Sabiendo que lo lamentaría, Gryph cruzó el umbral y entró en la torre. El interior era exactamente como uno esperaba. Una gran sala circular con un techo que alcanzaba 30 metros o más dominaba la planta baja. Unas cuantas puertas salían de la cámara principal y dos grandes escaleras daban vueltas hacia arriba.

Gryph se sentía como si estuviera en un rascacielos ultramoderno. Algo que se vería en Dubái o Singapur. En lugar de tecnología, la magia arcaica adornaba el lugar.

“¿Así que está aquí, tu amo?”

“No es mi amo”, escupió Simón. “Pero sí, su majestad está aquí. Acaba de regresar, también, así que su sincronización es impecable. Tiene un invitado y me dijo que no lo molestara, salvo para traer la cena”.

“¿Cena?”

“Sí, ya sabes la comida, cordero, patatas, nabos y jaleas”. Una vez más, Simón miró a Gryph como si estuviera hablando con un idiota.

“¿La has traído ya?”

“¿Qué cosa?”

“La cena” Dijo Gryph, su voz se elevó en la ira.

“No, estaba a punto de hacerlo. ¿Por qué? ¿Quieres ayudar?”

“Sí. Sí, mucho”, dijo Gryph.

“De acuerdo”. Simón se encogió de hombros de una manera que decía que no le importaba de cualquier manera. “Sígueme”.

Simón lo condujo a través de una de las puertas laterales a una pequeña habitación sin adornos, salvo un círculo de metal grabado en el suelo. Simón se metió en el círculo y esperó a que Gryph hiciera lo

mismo. Con cierta aprensión, Gryph puso un pie y luego otro sobre el círculo. Podía sentir el poder que había en el anillo.

"Yo en tu lugar me quedaría quieto", dijo Simón. Gryph se puso rígido, como una estatua, pero agarró su lanza. Un momento después, el mundo se dobló y estalló. Sus tripas se estremecieron y las náuseas lo invadieron, y luego el mundo volvió a doblarse y se encontraron en una habitación casi idéntica. A Gryph le estallaron las orejas y casi se cayó.

"¿Qué demonios...?"

"*Círculo Portuario"*, dijo Simón con una sonrisa. "Supongo que podría haberte avisado".

Simón no esperó a que Gryph respondiera y salió de la habitación. Gryph se obligó a recuperarse. Por muy molesto que fuera el chico, no podía arriesgarse a perderlo. El chico estaba entrando por otra puerta cuando Gryph salió de la cámara del Círculo Portuario. Agarró su lanza mientras perdía de vista al chico y avanzaba a trompicones por el pasillo.

La puerta conducía a una gran cocina. Dentro había un país de las maravillas de la automatización sin igual, ni siquiera en la Tierra. Los alimentos se preparaban solos. Se movían de un lado a otro, entrando y saliendo de hornos y ollas, como si manos invisibles los llevaran. El olor era fantástico, y el estómago de Gryph gruñó. Fue entonces cuando se dio cuenta de que la última comida de verdad que había ingerido había sido la que le había traído Doc el día anterior a que empezara toda esta pesadilla.

Gryph resistió el impulso de comer algo. Por lo que sabía, ese tal Simón era el Rey del Túmulo, y la comida estaba envenenada. Sería una forma vergonzosa de morir y perder su *Divinidad*, envenenado por un adolescente mocoso porque tenía hambre.

Simón dio un chasquido y toda la comida se dirigió a un carro de plata para servir. Una tapa se deslizó sobre la comida para mantenerla caliente y una jarra de vino se deslizó y aterrizó junto a la comida.

"¿Listo?" Preguntó Simón.

"Espera un segundo. Tienes que responder a algunas preguntas".

Simón se cruzó de brazos en la forma condescendiente que tenían todos los adolescentes de mostrar su desagrado. Algunas cosas no cambiaban, no importaba en qué universo estuvieras. Simón miró fijamente a Gryph y la mirada dijo "bien, acabemos con esto".

"¿Quién eres tú?"

"Soy Si..."

Gryph lo interrumpió con las palmas levantadas. "Sé que eres Simón. Pero ¿quién eres tú y cómo has llegado hasta aquí?"

La mirada de irritación cayó del rostro de Simón mientras pensaba. "Hum, a veces ya no estoy seguro. Ha pasado tanto tiempo. He servido

a Ouzeriuo durante tanto tiempo que no puedo recordar". El recuerdo pareció tocar algo doloroso en el interior de Simón y su comportamiento arrogante regresó. "¿Por qué me preguntas esto?"

"Porque hay algo raro en este lugar".

"Sí, es aburrido".

"Sí, lo es", pensó Gryph mientras su mente trabajaba. "Dijiste que tu am... Ouzeriuo, ¿acaba de regresar?"

"Sip".

"¿De dónde exactamente?"

Simón se encogió de hombros. "No lo sé. Se va y vuelve. Suele traer a un amigo. Yo le llevo la comida durante unos días. Luego el amigo se va, y durante un tiempo, Ouzeriuo es feliz. Luego ya no lo es, y se vuelve a ir. No se molesta en decirme su horario".

Gryph estaba descifrando la extraña lógica de este reino, pero necesitaba hacer más preguntas. La vida de Wick, su alma, podría depender de las respuestas que le diera este mocoso.

"¿Cuántas comidas le has servido esta vez?"

"Esta es la primera".

"Bien. Y cuántas sirves normalmente antes de que se vaya de nuevo".

Simón se encogió de hombros. "Varía".

"Bueno, adivina".

"A veces una. A veces unas cuantas. Nunca lo sé hasta que subo la cena y simplemente se va". Simón arrastró los pies de una manera que le decía a Gryph que le dolía pero que no quería admitirlo.

"Bien, eso es bueno. Ahora, ¿por qué no me hablas de ti?"

"¿Qué quieres saber?" dijo Simón, entusiasmado por el interés, pero también temiendo que fuera algún tipo de truco o broma.

"¿Cómo has llegado hasta aquí?"

Simón frunció la cara como si el recuerdo fuera doloroso y no quisiera recordarlo. Después de un momento, se encogió de hombros. Permaneció en silencio.

"Vamos, chico. Si me ayudas, tal vez pueda ayudarte a ti. Sacarte de este lugar".

Los ojos de Simón se alzaron, con una extraña mezcla de miedo y excitación en su mirada.

"Tengo que llevar la cena", dijo Simón, desechando la esperanza.

Gryph contuvo un suspiro. Este chico tenía serios problemas de confianza. Se acercó al carro y empujó.

"Deja que te ayude".

Simón asintió, pero no dijo nada mientras salían de la cocina a un largo pasillo. Después de una docena de pasos, Simón habló en voz baja.

"No recuerdo mucho. Fue hace mucho tiempo".

“Está bien, sólo dime lo que recuerdas”.

“Morrigan me trajo. Creo que fui su sirviente. No era un mal trabajo, teniendo en cuenta todo”.

Gryph no sabía por qué, pero el nombre de Morrigan le erizaba la piel. ¿Era un nombre que había oído decir a Wick, o tal vez Ovrym? No lo sabía. Sabía que tenía que preguntar y esperaba que la pregunta no llevara a este triste adolescente por el camino equivocado.

“¿Quién es Morrigan?”

La mirada de Simón se dirigió a Gryph, con una mirada incrédula pintada en su rostro. El chico se detuvo y se movió de un lado a otro como si quisiera correr, pero temiera las consecuencias.

“Está bien, amigo. Soy algo nuevo en los Reinos”.

Los ojos de Simón se abrieron de par en par por la emoción.

“¿Eres de los Reinos Exteriores? Vaya”.

“Algo así. De todos modos, no estoy al tanto de la actualidad. Te prometo que algún día te hablaré de mi casa”.

“Okay”, dijo Simón y asintió emocionado. “Bueno, Morrigan es uno de los dioses. Pronto será el Dios Supremo. Por eso hemos venido aquí. Ouzeriuo es un mago muy poderoso. Conoce secretos que nadie conoce, ni siquiera Morrigan. Morrigan quería aprender y durante un tiempo, Ouzeriuo le enseñó. Luego...” Simón se detuvo como si la siguiente parte fuera dolorosa.

“¿Entonces?” Preguntó Gryph.

“Entonces tuvieron una gran pelea”. Simón se sujetó la cabeza como si le hubiera dado una repentina migraña. “A veces es difícil recordar. Creo que se pelearon. Luego Morrigan se fue y me dejó aquí con Ouzeriuo. Creo que eso fue hace mucho tiempo”. Se detuvo de nuevo, casi cayendo en una maniobra.

“Vaya, te tengo”, dijo Gryph, lanzándose para atrapar al chico. Simón se sacudió de nuevo del toque y Gryph lo soltó. Después de un momento, Simón pareció recuperar la compostura y empujó el carro hacia adelante.

“Sabes”, dijo Simón con una voz extraña, como si se hubiera alejado muchos años. “Ni siquiera estoy seguro de que mi nombre sea Simón”.

Gryph sintió que la tensión aumentaba en él a medida que se acercaban a las puertas al final del pasillo. “Bueno, es un buen nombre”.

“¿Sí?”, dijo el chico mientras detenía el carro y se dirigía a abrir las puertas.

Gryph se llenó de mana y empuñó su lanza. Sea lo que sea lo que haya detrás de esas puertas, estará preparado.

49

Las puertas tenían cuatro metros de altura y eran de madera de color ámbar pálido. Simón las empujó para abrirlas con facilidad y volvió al carro. Cuando su mirada pasó por encima de Gryph, sus ojos se volvieron distantes, casi vidriosos, como si ya no estuviera presente, sino que fuera sólo un autómata cumpliendo una tarea.

Empujó el carro hacia la habitación y Gryph lo siguió.

"Ah, Simón", dijo una voz que a Gryph le recordaba a un amable abuelo de un anuncio de caramelos que había visto de niño. "Me preguntaba dónde te habías metido, muchacho. Estoy hambriento".

Gryph se acercó al carro, con los músculos tensos para la acción. Lo que le esperaba era tan sorprendente como esperado. Un hombre viejo y de pelo blanco estaba sentado en un extremo de una larga mesa de comedor. Ya sabes, esas mesas que se ven en las películas y que usan los ricos. De las que evitan cualquier posibilidad de conversación real.

El anciano, que Gryph supuso que debía ser Ouzeriuo, el Rey del Túmulo, miró a Gryph, y una sonrisa a la vez genuina y confusa cruzó su rostro. Le recordaba a Gryph a su propio abuelo los últimos años de su vida. No eran los ojos de un renacido que consume el alma.

"Pero que sorpresa, Simón ¿Quién es tu amigo?"

Simón no dijo nada mientras empujaba el carro hacia adelante. Gryph miró a Simón con recelo. Algo no estaba bien aquí. Retrocedió, pero siguió el ritmo del muchacho delgado. Cuando entraron de lleno en la habitación, Gryph vio por primera vez al invitado que Ouzeriuo estaba entreteniendo.

Wick estaba sentado en el extremo de la mesa, tan sano como Gryph nunca lo había visto. La piel del gnomo parecía haber pasado los últimos meses bajo el sol y no en la sombría oscuridad del Túmulo. El cabello azul estaba lustroso y no había sido dañado por el ácido. Una sonrisa jovial le marcaba el rostro. Sólo cuando Gryph vio los ojos de su amigo se dio cuenta de que algo estaba muy, muy mal. Eran los

ojos de los muertos, lánguidos y sin luz.

La mirada de Wick se posó en Gryph, y el gnomo dijo: “Hola”.

El hielo se metió en las venas de Gryph. Había algo que no estaba viendo. Por capricho, se puso las gafas de Wick sobre los ojos y cambió las lentes para ver la magia. Casi saltó. El lugar estaba plagado de hilos de todos los colores, moviéndose de un lado a otro. Su cabeza empezó a palpitar sólo por tratar de diferenciar las hebras.

Cerró los ojos y obligó a su mente a concentrarse y calmarse. Cuando los abrió de nuevo, centró su mirada en Wick. Efectivamente, un hilo de magia plateado salió de Wick y se dirigió directamente a la comida que Simón estaba sirviendo a Ouzeriuo.

El anciano arrancó un tierno trozo de cordero con el tenedor y lo pasó por unos labios temblorosos, donde masticó. Cada movimiento de su mandíbula traía un pulso de luz al hilo que llevaba de Wick a Ouzeriuo.

Los ojos de Gryph se abrieron de par en par. Estaba consumiendo el alma de Wick. Gryph hizo girar su lanza y sumergió la punta en la corriente que iba del gnomo al anciano. Tal vez la capacidad de la lanza de almacenar magia interrumpiera el flujo. La punta perforó el flujo y la energía salió disparada hacia la lanza y hacia Gryph.

El dolor estalló en cada célula del cuerpo de Gryph, que salió volando hacia atrás, impactando contra la pared y dejándole sin aire. Su barra de salud se redujo en casi un tercio.

Se puso en pie, tambaleándose de un lado a otro sobre unas piernas inseguras. El anciano seguía masticando y Simón seguía poniendo más platos delante de él.

“Simón, esto es bastante delicioso”, dijo Ouzeriuo. “No estoy seguro de haber probado algo parecido. ¿Qué es?”

“Se llama gnomo, señor”, dijo Simón.

“Gnomo”. Hmmmm, muy sabroso. Tan tierno y lleno de vitalidad”.

Gryph sacudió la cabeza, tratando de despejar las telarañas. Avanzó hacia Simón y empujó al muchacho para alejarlo del carro de servicio. Luego trató de empujar el carro, alejarlo lo más posible de ese caníbal de almas. Pero sus manos lo atravesaron. Era incorpóreo.

“No me gusta que me toquen”, dijo Simón mientras se levantaba, se quitaba el polvo y volvía a sus tareas.

Gryph entró en pánico. Ouzeriuo estaba consumiendo más del alma de Wick y eso estaba devastando a su amigo. Su piel se había vuelto cetrina y los mechones grises se habían colado en su pelo.

Se precipitó hacia su amigo y trató de apartarlo de la mesa, pero sus manos pasaron como si Wick no estuviera allí. A esa distancia podía oír la respiración entrecortada de su amigo. Era como si sus pulmones ya no inhalaran suficiente oxígeno para alimentarlo.

Gryph se giró y levantó su lanza. Vertió mana en la lanza,

añadiéndolo al almacenado en el arma. La punta de adamant brilló tanto como el sol del mediodía, y Gryph la lanzó contra Ouzeriuo con toda la fuerza que tenía.

Su puntería fue certera, pero el arma pasó inofensivamente a través del anciano y golpeó la pared detrás de él. Una explosión cacofónica se desató hacia fuera, abriendo un enorme agujero en la pared. Una brisa entró en la cámara, trayendo consigo el dulce olor de la primavera.

Ouzeriuo no pareció darse cuenta mientras daba otro bocado, esta vez era una especie de natillas. Más pulsos del alma de Wick rezumaban por el hilo con cada ciclo de la mandíbula del anciano.

Gryph se precipitó hacia Simón y agarró al chico por el brazo, tirando de él hacia atrás antes de que pudiera entregar otro plato a su amo devorador de almas.

"Suéltame. Te he dicho que no me gusta que me toquen", gritó Simón, luchando por liberarse del agarre de Gryph. Pero Gryph se negaba a soltarlo. El miedo se clavó en los ojos del chico y las lágrimas corrieron por sus mejillas.

"¿Cómo puedo tocarte a ti, pero no a los demás?" gritó Gryph al asustado muchacho. Simón no dijo nada, sólo trató de alejarse cada vez más. "¿Cómo?" gritó Gryph.

"Porque no tengo cuerpo", gritó Simón, y sus ojos se abrieron de par en par al darse cuenta. Gryph supo, en ese momento, que, hasta ese mismo instante, Simón había olvidado esta terrible verdad. Más lágrimas cayeron por su rostro, y una fría calma se apoderó del muchacho. "Estoy atrapado aquí porque Morrigan me entregó a él". Simón señaló con un dedo furioso a Ouzeriuo. "Me entregó a él para que fuera un sacrificio. Vi cómo experimentaban conmigo, matando lentamente mi cuerpo mientras buscaban entender mi alma".

Simón se estremeció al recordar los terrores de su pasado.

"No, no, no, todo es culpa mía. Es gracias a mí que Ouzeriuo y Morrigan entienden cómo alimentarse de almas. Yo fui el primero".

Gryph se arrodilló y sacudió al chico. "Escúchame, Simón. No es tu culpa. Te utilizaron. Abusaron de ti".

"Me asesinaron", dijo Simón, "pero no consumieron mi alma. Me usaron... me usaron, para construir este lugar".

Simón se acercó al agujero en la pared que había hecho la lanza de Gryph. Una pequeña sonrisa apareció en sus labios. "Este era mi hogar. Hace mucho tiempo. Por eso lo hice de nuevo. Quería volver a casa".

Gryph se arrodilló junto al chico, con el dolor luchando contra la compasión al pensar en lo que había sufrido. "¿Cómo puedo ayudar?"

Simón miró a Gryph con ojos tristes. "No sé si puedes, pero quizá pueda ayudarte". Miró a Wick. "Y a tu amigo".

“¿Cómo?” Dijo Gryph con una voz llena de necesidad desesperada. “Debes matarme”.

50

Gryph retrocedió conmocionado. Cada fibra de su ser retrocedió ante la idea. Pero también estaba desesperado por salvar a su amigo. No había entrenamiento que pudiera ayudarle a tomar esta decisión.

"Pensé que habías dicho que ya estabas muerto".

"Sí", dijo Simón. Su comportamiento había cambiado. Ya no era un niño asustado, sino un ser que había existido durante incontables milenios. "Mi cuerpo murió hace tanto tiempo que ni siquiera estoy seguro de que este sea mi aspecto".

"No lo entiendo. Si ya estás muerto, ¿cómo puedo matarte?"

"Debes matar mi alma. Permite que este lugar exista. Sin ella, el Rey del Túmulo no puede sobrevivir, y dejará de existir. Debes sacrificarme para matarlo. Mientras aún está débil".

"No."

"Es la única manera de salvar a tu amigo. Y no quiero seguir viviendo esta media vida".

Gryph se paseó de un lado a otro con angustia. No podía destruir un alma ni siquiera para salvar una. Miró a Simón, al Rey del Túmulo y luego a Wick.

"Piensa. Piensa. Maldito seas". Gryph se golpeó la palma de la mano contra la frente. Algo cosquilleó en el fondo de su mente. Luego vino a él, como una ola de tsunami, y supo lo que tenía que hacer.

"Puede que tenga otra forma, pero necesito que hagas algo por mí", dijo Gryph.

"¿Qué?" preguntó Simón.

"Deja de alimentar a este viejo de mierda".

"Lo intentaré", dijo Simón. "Pero es capaz de obligarme".

"Inténtalo. Es todo lo que puedo pedir".

Gryph se volvió hacia Ouzeriuo, el antiguo mal que había destruido innumerables vidas. Ya parecía más joven. Gryph no tenía ni idea de cuánto tiempo más podría aguantar Wick, pero Gryph

sospechaba que no le quedaba mucho. “Oye, viejo, tus días han terminado”.

Gryph acumuló mana y lanzó *Enlace Telepático*. Alcanzó con su mente y encontró la brizna que era la mente del Rey del Túmulo. Era un estanque contaminado y aceitoso de escoria y aguas residuales. Su sabor rancio casi hizo vomitar a Gryph, pero no fallaría.

Sus mentes se tocaron, y Gryph le mostró al Rey del Túmulo su *Divinidad*. La criatura espectral palpitó y se transformó, y se abalanzó sobre Gryph con un hambre sin precedentes. Gryph se mantuvo firme mientras la mente de Ouzeriuo nadaba en la suya, escarbando en los profundos recovecos donde residía la *Divinidad*.

Gryph avanzó, escarbando en el centro sucio de la mente del Rey del Túmulo. Se lo estaba jugando todo y sabía que, si no encontraba lo que buscaba, todo estaba perdido. Gryph empujó a través de los recuerdos de las atrocidades, casi ahogándose las penas y en el placer absoluto que Ouzeriuo había sentido al infligirlas.

Era como nadar en el barro tóxico. Se quemaba y se asfixiaba bajo la miserable oleada. Pero siguió nadando. Sabía que lo que buscaba estaba allí. Siguió moviéndose.

Se estaba acercando. Podía sentirlo como un ciego siente el calor. Se sumergió más profundamente, y el mundo se volvió más negro. Estaba aquí abajo, el conocimiento que necesitaba. El conocimiento que el Rey del Túmulo había guardado durante milenios.

Entonces lo vio. Una mota de luz plateada que penetraba en el barro negro. Nadó más y más profundo y extendió la mano. Al tocarlo, el mundo estalló en plata y se encontró en una especie de laboratorio.

Miró hacia abajo y vio unos brazos vestidos con una túnica arcana. Miró hacia arriba y vio un reflejo que le devolvía la mirada desde un espejo de plata bruñida. Era Ouzeriuo. Un Ouzeriuo más joven, sin duda, pero el mismo hombre.

Había otro hombre de espaldas a Gryph. Estaba afilando utensilios.

“Estamos cerca, amigo mío”, dijo el hombre, y la voz era familiar. Como algo sacado de un sueño lejano o de un anuncio de radio que se oye a menudo.

Pero el hombre no se volvió, y Gryph descubrió que no tenía ningún control sobre el cuerpo que ahora habitaba. Estaba viviendo un recuerdo.

Sintió que miraba hacia abajo y allí, atado a una especie de losa de operaciones, estaba el chico Simón. Una mordaza tapaba la boca del aterrorizado muchacho. Parte de la piel de su torso había sido desollada y las quemaduras y la carne cortada salpicaban otras partes de su pequeño y tembloroso cuerpo. Cuando Ouzeriuo se acercó a su lado, el chico se estremeció y sacudió la cabeza en un desesperado no. Las lágrimas brotaron de sus ojos. Gryph pudo sentir lo que Ouzeriuo

había sentido ese día, y eso hizo que su sangre se convirtiera en hielo.

El hombre no había sentido nada que pudiera considerarse una emoción humana decente. Ni piedad. Ni vergüenza. Ni vacilación. Sólo una excitación ansiosa.

Gryph sintió que sonreía al chico y le acarició ligeramente la frente. “Todo estará bien”, mintió. “Pronto, todo habrá terminado”.

“¿Quieres un turno?”, preguntó la voz familiar.

“Por qué no, Morrigan”, dijo Ouzeriuo. “Al fin y al cabo, esto será mi coronación”. Acarició ligeramente la cabeza de Simón, y el miedo estalló en los ojos del muchacho. Ouzeriuo miró al hombre que sostenía un bisturí como si fuera un dispositivo de tortura, y Gryph supo por qué la voz era tan familiar.

“Alistair Bechard”, dijo Gryph horrorizado.

“Sí, sí lo será”, dijo Morrigan, el hombre que los de la Tierra conocían como Alistair Bechard, el dios adorado por millones en todo Korynn como el Alto Dios Aluran. “Sí, recordaré este día para siempre”.

Entonces Gryph sintió que ese cuerpo que no podía controlar torturaba a Simón hasta que el chico murió. Mientras una pequeña parte de su propia alma moría, la de Gryph se extendió con la *Asimilación*. Había derrotado al Rey del Túmulo en los Reinos. Ahora era el momento de reclamar su premio.

Gryph hurgó en la mente que compartía con Ouzeriuo y tomó la luz plateada pulsante. Su mente explotó de conocimiento. Fue como si un millar de manos hechas de ácido, muerte putrefacta, plaga y pestilencia se clavaran en su mente y obligaran a que el conocimiento se adhiriera.

Has aprendido la habilidad MAGIA DEL ALMA.

Niveles: *1 - 25.*

Rango: *Aprendiz.*

Tipo de habilidad: *Activo.*

Ahora puedes ejercer el poder de la Magia del Alma. La Magia del Alma es la más rara y potencialmente la más poderosa de todas las esferas de la magia. La Magia del Alma aprovecha la esencia del alma inmortal para obtener una amplia gama de habilidades.

Nota: *La Magia del Alma, aunque es poderosa, también es fácil de abusar.*

Gryph habría vomitado de haber estado en su propio cuerpo, y el hecho de que ni Ouzeriuo ni Morrigan lo hicieran, le decía a Gryph todo lo que necesitaba saber sobre esos dos hombres.

“Felicidades, maestro”, dijo Morrigan mientras se desplazaba, con la misma fluidez que una serpiente, alrededor de la meza donde yacía el cuerpo de Simón para enfrentarse a Ouzeriuo. “Eres realmente el mejor mago vivo”. Gryph sintió que se formaba una sonrisa de

suficiencia en el rostro de Ouzeriuo mientras recibía los elogios. Entonces, Morrigan se movió con una velocidad increíble, y Gryph sintió que una daga le atravesaba la parte inferior del cuello hasta llegar al cerebro.

Ouzeriuo murió.

Armado con el conocimiento que había venido a buscar, Gryph salió de la mente moribunda del Rey del Túmulo y nadó hacia la superficie. En comparación con la vileza de la última escena, las aguas residuales ácidas por las que ahora nadaba parecían un baño en una piscina durante día caluroso. Se arrastró y nadó, todo el tiempo desesperado por liberarse de la terrible desesperación y el dolor de Simón.

Vio la luz en lo alto y salió de los recovecos de la asquerosa mente de Ouzeriuo y regresó al reino más luminoso de su propia mente, cuando una agonía punzante, peor que la daga de Morrigan, estalló en su cabeza. Apretó los ojos tratando de forzar que la sensación disminuyera. Entonces, de repente, lo hizo.

Gryph abrió los ojos y estaba en otro lugar. Estaba oscuro y corría. Un disparo sonó detrás de él, y esquivó hacia la derecha, doblando a toda prisa en esquina. Más adelante, en la distancia, pudo ver una torre iluminada. Reconoció el recuerdo que Ouzeriuo había desenterrado. Uno que él había tratado de enterrar desesperadamente.

Estaba en Seúl. El lugar donde lo habían dado por muerto.

Mientras corría, sonaron más disparos y uno lo alcanzó en la pierna. Cayó al suelo mientras un grito de dolor salía de su boca. Se levantó y cojeó. Giró rápidamente hacia un callejón y se movió tan rápido como pudo.

Pero no fue lo suficientemente rápido. Otro disparo le alcanzó en la espalda, a la altura del omóplato, y cayó, dando tumbos. Intentó volver a escabullirse detrás de un contenedor de basura lleno de podredumbre, pero el hombre de la pistola lo alcanzó.

Gryph extendió las manos, pero no suplicó. El hombre sonrió, levantó su pistola y apuntó.

“Espera”, dijo una voz que no podía estar allí. El hombre bajó el arma a su lado. Una sombra oscura se acercó por detrás de él y apartó suavemente al pistolero. El hombre entró en un halo de luz procedente de una bombilla en lo alto, y Gryph jadeó.

“Hola, hijo.”

“Coronel”, oyó decir Gryph a su antiguo yo, el hombre llamado Finn.

“¿Todavía no puedes llamarme papá?”

“Siempre fuiste el Coronel y nunca mi padre”.

El Coronel se quitó el sombrero y se lo pasó al pistolero. Su rostro envejecido era decidido, y Finn pudo ver en los ojos del hombre un

futuro que nunca viviría.

"Ojalá que esto no fuera necesario", dijo el Coronel.

"Supongo que siempre supimos que las cosas acabarían así", dijo Gryph.

"Supongo que sí", dijo el Coronel mientras apuntaba con un arma y disparaba.

El destello hizo que Gryph volviera a la torre. Miró a Ouzeriuo, que ahora le sonreía con plena conciencia. El hombre ya no era viejo ni decrépito, sino tan joven y vital como en la sala de tortura con Morrigan y Simón.

Los ojos de Gryph se dirigieron a Wick, desplomado y casi irreconocible. No se movió.

"¡No!" Gryph gritó, y su mente invocó sus nuevos conocimientos. Vertió el poder de su propia alma en sus manos y se lanzó contra el Rey del Túmulo. No estaba seguro de lo que quería hacer, pero sabía que tenía que hacerlo.

"Tu propio padre te traicionó. Te dio por muerto. Te obligó a esconderte. Oh, la tortura por la que debes haber pasado. La necesidad de saber por qué... Una respuesta que nunca recibiste". Ouzeriuo se rio de él. "Bueno, sé lo que no quieres admitir. Te disparó, intentó matarte porque eras un fracaso. Fracasaste entonces y fracasarás ahora. Tomaré el regalo que me has traído, y luego tomaré todo Korynn".

Ouzeriuo se dirigió a Gryph y hundió una mano espectral en su pecho. Sintió que los dedos se enroscaban y cavaban y se ramificaban en él, buscando extraer la *Divinidad*, el don, la maldición, la carga que llevaba.

"Y, además, encontraré a... Brynn". Ouzeriuo ladeó la cabeza. "Tu hermana".

"Bastardo", dijo Gryph entre dientes apretados y un estallido de saliva.

Gryph arqueó la cabeza hacia atrás, adolorido, mientras el renacido se clavaba en su cuerpo. Sintió que pequeños trozos, hebras de la *Divinidad,* eran arrancados de sus raíces en lo más profundo de su mente, su cuerpo y su alma. El Rey del Túmulo las arrastraba hacia él como un pescador que saca las redes del mar. Gryph podía sentir sus caminos y verlos entrar en la mente de Ouzeriuo.

Entonces supo lo que tenía que hacer. Concentró su voluntad y se dirigió hacia los hilos, profundizando cada vez más. Cuando superó el umbral entre su mente y la sucia mente del Rey del Túmulo, encontró el único punto de luz y empujó hacia él.

El dolor en su pecho y en su mente creció hasta ser cegador, y Gryph se desplomó de rodillas. Con un último esfuerzo, extendió suavemente ambas manos y las enroscó alrededor del capullo

brillante, como un padre con un bebé recién nacido. En su interior, acurrucado en posición fetal, había una figura pequeña y brillante. Era el alma de Wick. Hilos negros de oscuridad aceitosa salieron disparados de la nada circundante y se introdujeron en el cuerpo de Gryph abriéndose camino hacia el alma que protegía.

El dolor era insoportable, y Gryph sabía que pronto sucumbiría. Había una forma de sobrevivir. Podía consumir el alma que tenía y utilizar su poder. Pero eso era una muerte eterna para Wick, y no había vuelta atrás de tal acto.

Gryph cerró los ojos y se enroscó en el alma de Wick. “Lo siento. Lo siento mucho. He fallado”.

Un brillo se acumuló, uno que quemó a través de las míseras defensas de los párpados de Gryph. Sin embargo, la luz no trajo dolor, sino esperanza. Dentro de la más oscura de las fosas, Gryph descubrió algo que ni Morrigan ni Ouzeriuo podrían saber jamás. Un alma entregada libremente es mucho más poderosa que una consumida.

El alma de Wick envolvió a Gryph, y la luz se expandió, quemando la mancha de oscuridad. Gryph se puso de pie y se lanzó hacia arriba y hacia afuera. Alcanzó una velocidad supralumínica.

El Rey del Túmulo sonrió mientras se acercaba la extracción de la *Divinidad*. Pronto sería todopoderoso. “Voy por ti, Morrigan”, dijo el Rey del Túmulo, y empezó a emitir la risa maníaca de un verdadero loco.

El sonido era como el de una piedra aplastando carne, horrible y antinatural. Luego, de repente, se ahogó mientras una luz abrasadora brotaba de la boca de Ouzeriuo. Soltó el cuerpo de Gryph y se llevó las manos a la garganta. La luz abrasadora le ahogaba, y cada vez era más brillante.

Ouzeriuo habría gritado si hubiera podido, pero la luz se lo impidió. Creció, palpitó y luego explotó de la boca del mago, se enroscó y giró en el aire por encima de él, y luego destelló hacia abajo y en el centro de la frente de Gryph.

Los ojos de Gryph se abrieron de golpe y brillaron como dos estrellas nacientes. Gryph se puso de pie y retiró la mano con garras del Rey del Túmulo de su pecho. Ouzeriuo movió la otra mano, pero sus fuerzas flaqueaban, y Gryph atrapó y rompió la muñeca con facilidad. Los hilos se desintegraron, y la *Divinidad* volvió a instalarse en él.

El Rey del Túmulo luchó. Sin vida y sin un alma robada que sostuviera su espíritu muerto desde hacía tiempo, la verdadera forma del Rey del Túmulo quedó expuesta, un cadáver disecado y seco como la yesca. La boca del Rey del Túmulo se abrió en un último grito silencioso, y luego su cuerpo se desintegró en polvo y cayó al suelo silencioso como una tumba. Gryph pisó el montón de ceniza que tenía

a sus pies.

"Está verdaderamente muerto", dijo una voz que era tanto de Wick como de Gryph.

Gryph se volvió y se acercó al cuerpo desplomado de su amigo. Tomó suavemente la cabeza del gnomo entre sus manos y le abrió los ojos. Las manos de Gryph brillaron mientras transfería el alma de Wick a su cuerpo.

El resplandor se desvaneció y Gryph cayó de rodillas, debilitado más allá de cualquier cansancio que hubiera sentido. Pensó en echarse una siesta allí mismo, pero entonces sintió que unas pequeñas manos le giraban la cara hacia arriba. Wick, joven y vibrante y con una sonrisa de oreja a oreja, lo estaba mirando.

"¿Descansando en el trabajo?" Preguntó Wick.

Gryph no dijo nada. Se rio. Rio como no lo había hecho desde que entró en los Reinos. Rio como no se había reído desde que era joven. Una visión de Brynn y él riendo con tanta fuerza que la respiración no le llegaba infundió su mente, su alma.

Un profundo estruendo se produjo en la torre y sacó a Gryph de su ensoñación.

"¿Qué está pasando?"

"Este lugar se va", dijo Simón.

Gryph se giró para ver al pequeño y antiguo muchacho de pie. Una mirada de triste resignación pintó su rostro. Gryph se acercó a él y se arrodilló, tomándole los hombros ligeramente entre las manos. Por una vez, el niño no se inmutó ante su contacto.

"¿Qué quieres decir?"

"Pueden haber sido mis recuerdos y mi alma los que impulsaron este lugar, pero fue su voluntad la que lo mantuvo unido. Ahora, caerá, y yo caeré con él".

"Tiene que haber una salida", dijo Wick, acercándose para ponerse detrás de Gryph.

Simón bajó la mirada al suelo mientras las lágrimas se agolpaban en sus ojos. "Para ti tal vez. Los dos tienen cuerpos que los esperan. El mío hace tiempo que se convirtió en polvo. No hay ningún lugar al que pueda ir. Cuando este lugar muera..."

Simón miró por el agujero abierto en el lateral de la torre, atrayendo con él las miradas de Gryph y Wick. El mundo estaba desapareciendo, los bordes de las montañas y los bosques se derretían como los bordes de una foto Polaroid arrojada a las llamas.

"Moriré con él".

La mente de Gryph se agitó. "No dejaré que esto suceda".

"No hay nada que hacer", dijo Simón, mirando a Gryph. "Pero te lo agradezco. Al menos soy libre".

La nada blanca avanzaba aún más, corroyendo el tejido de la

propia torre. La mente de Gryph se tambaleó. Tenía que haber un camino. Sintió el suave toque de Wick en su hombro, y supo que su amigo le decía que debían irse.

Simón se acercó a la pila de polvo que antes había sido Ouzeriuo y la pisó con el pie izquierdo.

“Al menos tampoco tiene a dónde ir”.

Los ojos de Gryph se abrieron de par en par. “Pero si lo tiene”. Simón y Wick miraron a Gryph. “O más exactamente, tú lo tienes, Simón”.

El rostro de Simón se volvió sombrío mientras milenios de mentiras y desconfianza pasaban por su mente. Era como si el chico estuviera enfadado con la esperanza. Gryph no podía culparlo. Lo habían traicionado y abusado de una manera inconcebible.

“¿Puedes confiar en mí?” Dijo Gryph, con la mano extendida.

Simón dudó mientras la blancura se comía el mundo a sus espaldas. Había tomado las paredes y ahora se estaba comiendo el suelo. El agarre de Wick en el hombro de Gryph se intensificó, pero éste ignoró a su amigo.

“Por favor”, dijo Gryph. Sus ojos se fijaron en los de Simón y el tiempo se alargó. Finalmente, una pequeña sonrisa curvó los labios del chico y corrió hacia adelante tomando la mano extendida de Gryph.

Gryph cerró los ojos mientras la blancura se convertía en el mundo.

51

Gryph se despertó con un sobresalto. Tenía el cuerpo dolorido y la boca reseca. Tosió y carraspeó mientras un par de manos le ayudaban a levantarse. Sus ojos se abrieron para ver una bruma de movimiento y formas. Parpadeó y murmuró y, finalmente, el mundo se enfocó.

Ovrym lo abrazó y sonrió por lo bajo. "¿Estás bien?"

"Ugh, me siento como una total mierda".

"Eso pareces", dijo Ovrym con una sonrisa. Ayudó a Gryph a sentarse.

"¿Wick?"

Ovrym sonrió y se apartó. A unos pasos de distancia, Tifala obligaba a Wick a tomar una poción de salud. Como era de esperar, el gnomo refunfuñaba ante tanto alboroto. "Estoy bien. Estoy bien", dijo, apartándola.

Tifala le dio una ligera bofetada en la cara y sus ojos se alzaron con indignación. "Eso es por ser el héroe estúpido", dijo Tifala. Volvió a darle una bofetada. "Y eso es por casi dejarme sola". Volvió a retirar la mano y Wick se estremeció. En lugar de otra bofetada, la bonita gnoma se relajó y besó a Wick en los labios. "Y esto es por volver a mí".

"Siempre", dijo Wick.

Xeg bajó de un salto de su posición en el respaldo del trono del Rey del Túmulo y se posó ligeramente en el hombro de Tifala. Enroscó su cola alrededor de su cuello y la acarició. Tifala sonrió al diablillo y le rascó detrás de la oreja.

"Genial, todavía estás aquí", dijo Wick con el ceño fruncido.

Xeg le dio una bofetada a Wick en la cara. "Eso por ser héroe estúpido".

La conmoción de Wick fue tal que tampoco vio la segunda bofetada del diablillo. "Eso por dejar a Xeg", dijo el diablillo. Xeg se inclinó entonces. "Y esto..."

Wick agarró al diablillo por el cuello. “Si me besas, te enviaré de vuelta al reino chthonico permanentemente”.

Xeg frunció el ceño y se cruzó de brazos haciendo un mohín de adolescente. “Xeg sólo bromeaba. El apestoso pelo azul desearía que Xeg lo bese”. Volvió a saltar sobre el hombro de Tifala.

Gryph intercambió sonrisas con Ovrym antes de dirigirse a Wick. Le tendió una mano, ayudando al gnomo a ponerse en pie. Wick le dedicó una sonrisa de agradecimiento. Gryph le hizo un gesto con la cabeza que decía todo lo que el gnomo necesitaba oír.

“Entonces, ¿se acabó?” preguntó Tifala, abrazando a su hombre.

“Se acabó”, dijo Gryph con un movimiento de cabeza.

“¿Vas a explicar lo que pasó allí?” preguntó Ovrym.

“Con una cerveza muy grande cuando salgamos de este infierno”, dijo Wick.

Detrás de ellos, un estruendo de huesos decía lo contrario, mientras el cráneo del Rey del Túmulo se agitaba. Un resplandor blanco surgió de las profundidades de sus cuencas oculares vacías y se encendió. La calavera flotó hacia arriba y contempló al grupo.

Ovrym fue el primero en moverse, blandiendo su sable carmesí hacia el cráneo. Justo antes de que impactara, la lanza de Gryph paró el golpe. Ovrym miró a Gryph sorprendido.

“Espera”, dijo Gryph. También le tendió una mano a Tifala, que había empujado a Wick detrás de ella y había llenado sus manos con magia vital blanca. Wick agarró ligeramente la muñeca de Tifala y le bajó la palma.

Ambos compañeros los miraron como si se hubieran vuelto locos, pero contuvieron sus ataques. Satisfecho por haber ganado algo de tiempo, Gryph volvió a centrar su atención en la calavera.

“Vaya, esto es muy raro”, dijo la calavera con la voz de Simón. La calavera se tambaleó mientras Simón se adaptaba a su nueva existencia. Al cabo de unos instantes, se equilibró, y una esencia espectral fluyó del cráneo, y Simón se hizo un cuerpo etéreo a imagen y semejanza de su cuerpo físico, muerto hace tiempo.

“¿Estás bien, chico?” preguntó Gryph.

Antes de que Gryph pudiera responder, un estruendo sacudió el Túmulo. Se centró en Simón. “¿Qué me está pasando?” El cráneo de Simón empezó a brillar y a arder desde dentro y el niño no muerto empezó a gritar.

Gryph corrió hacia él, protegiéndose los ojos mientras se acercaba. Pero algo lo detuvo y luego comenzó a empujarlo hacia atrás. Ovrym, Wick y Tifala prepararon armas y hechizos, pero entonces una ola de energía estalló en el cráneo de Simón.

¿Ha vuelto el Rey del Túmulo? pensó Gryph alarmado.

La ola los tiró a todos al suelo y atravesó la sólida roca de la

cámara y subió al Túmulo. La ola desapareció y el grupo volvió a ponerse en pie. Una vez más, Gryph levantó una mano, deteniendo su ataque.

"Chico, ¿qué fue eso?" Preguntó Gryph.

"Vaya", dijo Simón y miró de sus manos a Gryph y sonrió.

"¿Estás bien chico?"

"Creo que sí. Esto es un poco raro. Se siente como mi antiguo cuerpo, pero más, mucho más. Puedo sentir..." miró a su alrededor, pero sus ojos parecían mirar más allá de las paredes de piedra de la cámara. "Todo este lugar".

"¿Puedes sentir el Túmulo?" Preguntó Wick.

"Yo soy el Túmulo", dijo Simón. Luego su boca se convirtió en un ceño fruncido.

"¿Qué?" preguntó Gryph, con el nerviosismo que le invadía.

"Este lugar necesita un rediseño serio y mejores inquilinos".

Gryph y Wick sonrieron y rieron. Ovrym y Tifala intercambiaron miradas confusas, pero ambos redujeron sus ataques.

"Que alguien me explique qué está pasando", dijo Ovrym.

Wick se llevó a sus amigos a un lado y les explicó. Gryph tendió la palma de la mano a Simón, que apoyó su mano espectral en ella. El calor fluyó en el cuerpo de Gryph. Simón sonrió y se alejó, explorando su nuevo hogar, su nuevo cuerpo.

Gryph se alejó de sus amigos y se sentó contra la pared. Desde que se había despertado, las alertas parpadeaban en la esquina de su visión. Las enfocó.

Has ganado puntos de Experiencia.

Has ganado 120,000 puntos de experiencia por matar al Rey del Túmulo.

Has ganado 45,000 XP por matar a Caballero del Terror (x10).

Has ganado 55,000 XP por matar a Ladrones de la Compañía Gris (x3).

Has ganado 150,000 XP por completar la misión Limpiar el Túmulo.

Has ganado 50,000 XP por completar la misión secreta La Segunda Oportunidad de Simón.

Has alcanzado los Niveles 11, 12, 13 y 14.

Tienes 24 (20 de Base + 4 de Bonificación) puntos de Atributo no utilizados.

Tienes 4 Puntos de Ventaja sin usar.

Has alcanzado el nivel 13 en MAGIA AÉREA.
Has alcanzado el nivel 6 en MAGIA DE LA TIERRA.
Has alcanzado el nivel 5 en MAGIA DEL PENSAMIENTO.
Has alcanzado el nivel 25 en MAGIA DEL ALMA.
Has alcanzado el nivel 11 en BASTONES/LANZAS.
Has alcanzado el nivel 8 en ARMAS LANZADAS.
Has alcanzado el nivel 12 en ARMADURA LIGERA.
Has alcanzado el nivel 10 en ESQUIVO.
Has alcanzado el nivel 8 en SIGILO.
Has alcanzado el nivel 15 en ANALIZAR.
Has alcanzado el nivel 11 en PERCEPCIÓN.

La mente de Gryph estaba en paz por primera vez desde que llegó a los Reinos. Seguía preocupado por Brynn, pero sabía que, en ese momento, no podía hacer nada por ella. *Tienes que cuidarte a ti mismo antes de atender a los demás*, oyó decir a la voz de su madre, muerta hace tiempo.

Para recompensarse, abrió su *Hoja de Personaje* e hizo algunas compras. Todavía tenía los cinco puntos que había ahorrado la última vez que había subido sus *Atributos*. Había estado tan absorto en la batalla que ni siquiera se había planteado utilizar el truco del juego. Bueno, eso significaba más para gastar ahora.

Decidió poner cinco puntos en *Fuerza, Constitución, Destreza* e *Inteligencia*. Los últimos cuatro los puso en *Sabiduría*. Ahora que *Espíritu* estaba disponible, pensó que era el momento de subir la *Estadística*. Todavía no sabía lo que era un *Conjuro*, pero esperaba averiguarlo pronto.

Había una última indicación que parpadeaba en la esquina de su visión. Sabía que se trataba de la *Divinidad,* y aunque una parte de él estaba emocionada por ver qué cosas sorprendentes le revelaría el indicador, otra parte estaba aterrorizada por el artefacto divino. Respiró profundamente y pulsó el botón.

Felicidades, tu Divinidad ha evolucionado hasta el Rango 2.
Por haber completado la Misión Legendaria Limpiar el Túmulo en la que mataste a un adversario legendario (el Rey del Túmulo)

La mota de la creación dentro de ti ha aumentado su poder.

Recibes +75 a la Salud, +75 a la Resistencia, +75 al Mana y +75 al Espíritu.

También se te concede un +5 a todos los atributos.

Todas las habilidades (incluidas las aprendidas en las próximas 24 horas) se incrementan en 2 niveles.

+1 Punto de Ventaja Divina.

Una vez más, Gryph se quedó atónito. Su poder crecía rápidamente y sospechaba que no pasaría desapercibido. Decidió mantener su *punto de Ventaja Divina* en reserva junto con sus *Puntos de Ventajas* normales. Tenía que consultar con Ovrym la mejor manera de proceder. El xydai parecía ser el que mejor conocía el extraño artefacto que se había unido a él. Gryph inhaló y cerró su interfaz. Echó un rápido vistazo a su *Hoja de Habilidades*.

Habilidades mágicas: Nivel (Rango)
100% de Afinidad en todos los Ámbito

Fuego: 0 (Base)
Aire: 15 (Base)
Agua: 3 ((Base)
Tierra: 6 (Base)
Chthonico: 3 (Base)
Empíreo: 0 (Base)
Caos: 0 (Base)
Orden: 0 (Base)
Vida: 3 (Base)
Muerte: 0 (Base)
Pensamiento: 7 (Base)
Éter: 0 (Base)
Alma: 27 (Aprendiz)

Habilidades Marciales: Nivel (Rango)
Desarmado: 7 (Base)
Cuchillas pequeñas: 7 (Base)
Bastones/Lanzas: 13 (Base)
Armas Lanzadas: 10 (Base)
Sigilo 10 (Base)
Armadura ligera: 14 (Base)
Esquiva: 12 (Base)

Habilidades de Conocimiento (Rango)
Alquimia: 7 (Base)
Cosechar: 7 (Base)
Analizar: 17 (Base)
Percepción: 13 (Base)
Apertura de cerraduras: 7 (Base)
Trampas: 7 (Base)

Puntos de Ventaja: *4*
Puntos de Ventaja Divina: *1*

A Gryph le impresionó la *Afinidad* del 100% en todas las esferas de la magia. Eso sí que podría ser útil. Ahora sólo tenía que encontrar gente dispuesta a enseñarle. Sospechaba que el conocimiento mágico era una moneda increíblemente valiosa en los Reinos, y dudaba que todo el mundo fuera tan libre con el conocimiento como lo habían sido sus compañeros en el Túmulo. La necesidad de sobrevivir hacía que la gente hiciera cosas raras.

Gryph abrió su *Hoja de Personaje*.

Gryph - Nivel 14
Alto elfo (El'Edryn)
Deidad: Gryph
Experiencia: 452,303
Nivel siguiente: 182,697

Estadísticas
Salud: 347
Resistencia: 342
Mana: 325
Espíritu: 280

Estadísticas secundarias
Moral:

Atributos
Fuerza: 38
Constitución: 47
Destreza: 47
Inteligencia: 40
Sabiduría: 24
Puntos de Atributos: 5

Dones
Regeneración de Salud: +25%
Regeneración de Mana: +25%
Visión Nocturna: 37mts
Maestro de Lenguas

El relato de Wick terminó cuando Gryph terminó de inspeccionar su interfaz. Ovrym se acercó a Simón y charló con él. Wick y Tifala eran inseparables. Incluso Xeg parecía animado mientras roía uno de los huesos del brazo del Rey del Túmulo. Gryph tuvo que sonreír ante el variopinto grupo de compañeros que había reunido a su alrededor.

¿Así será la vida en los Reinos? pensó. *Si es así, podría ser peor*.

Poco después, Simón activó el arco abriendo un portal al mundo

exterior. A Gryph le preocupaba que el gasto de energía agotara demasiado al adolescente espectral, pero Simón dijo que tenía algunas ideas sobre cómo mantenerse y arreglar el Túmulo.

"Eso es algo que Ouzeriuo nunca descubrió, nunca pudo descubrir", dijo Simón. "Un alma dispuesta es mucho más poderosa que una consumida. Dame unas semanas y ni siquiera reconocerás este lugar".

Gryph prometió volver cuando pudiera y atravesó el portal resplandeciente. La sensación era mucho más agradable que la de los últimos portales que había atravesado, y sintió una fresca brisa primaveral que le daba en la cara.

Se encontraba en un claro de hierba en medio de un antiguo bosque. Más allá de los árboles había altas montañas. Los pájaros piaban y volaban en círculos perezosos. Los insectos zumbaban. La vida estaba en todas partes.

Cerró los ojos e inhaló profundamente. El olor del aire fresco le hizo llorar. En algún lugar cercano podía oír el murmullo de un arroyo.

"Voy a decir una cosa, Dinkwick Flintspanner, seguro que sabes cómo hacer pasar un buen rato a una chica", dijo Tifala. Abrazó a Wick con fuerza mientras el cuerpo del gnomo se tensaba antes de que su cabeza volviera a mirar a sus amigos más altos.

"Así que..." Gryph comenzó, con una sonrisa de oreja a oreja.

"No lo digas", refunfuñó Wick.

Gryph reprimió una carcajada, pero se mantuvo callado.

"¿Te llamas Dinkwick?" preguntó Ovrym.

Gryph estalló en carcajadas ante el horror de la cara de Wick.

"Es un nombre de familia", dijo Wick, con la cabeza baja.

"Es un buen nombre", dijo Ovrym, sin sentido de la ironía ni del humor. "Un nombre fuerte, un nombre de guerrero".

Gryph no pudo evitar reírse a carcajadas. Tifala sonrió, y Xeg ladró lo que pudo ser una carcajada. Ovrym parecía confundido.

"¿Me estoy perdiendo algo?" preguntó Ovrym.

Incluso Wick tuvo que sonreír ante eso. "Realmente no eres de por aquí, ¿verdad?"

"Estoy confundido", dijo de nuevo Ovrym.

"Te lo explicaré con una de esas cervezas", dijo Gryph, agarrando al alto xydai por el hombro.

El grupo caminó por un pequeño sendero, riendo y sonriendo.

Entonces el mundo cambió, y Gryph estaba en otro lugar.

52

En un momento, Gryph estaba en un bosque caminando junto a Ovrym, y al siguiente, estaba en un enorme balcón con vistas a un maravilloso océano azul. Gryph giró asustado y se dispuso a sacar su lanza. Pero no tenía acceso a su inventario. De hecho, ya no llevaba su armadura, sino una túnica blanca y dorada.

El patio era enorme. Las columnas sostenían un techo de medialuna sobre la parte trasera del enorme exterior. En un patrón de medialuna a juego había trece sillas de piedra. El espacio era familiar, y Gryph recordó la Cámara del Panteón de su entrada a los Reinos. No era idéntico, pero la similitud era demasiado grande como para ignorarla.

"Bienvenido", dijo una voz tan segura como serpentina.

Gryph se giró para ver a un hombre alto vestido con una túnica con capucha que ocultaba sus rasgos. Por instinto, Gryph preparó *Estalactita Voladora*, pero la magia chisporroteó como un motor que para.

"Mis disculpas, Eminencia, pero la magia no funciona aquí", dijo el encapuchado con una leve reverencia de disculpa. "Y como ya descubrió, las armas también están prohibidas".

"¿Dónde estoy?" preguntó Gryph, apretando los puños y relajando su cuerpo en una postura defensiva. Puede que no tenga magia ni armas, pero no está desarmado.

"Este es el Ágora, Su Eminencia. El lugar de encuentro de los dioses". El encapuchado pasó junto a él.

Gryph se tensó y extendió una mano para agarrar a la figura alta y encapuchada. Su mano atravesó al hombre como si fuera un fantasma o un holograma. El encapuchado miró a Gryph.

"No se puede repartir ni recibir daño mientras se esté en el Ágora".

"¿Por qué estoy aquí?" Preguntó Gryph.

"Porque es un dios. Y se ha convocado un Quórum".

Los ojos de Gryph se dirigieron a las trece sillas de piedra. El trono

central era más grande que los doce que lo rodeaban, seis a cada lado.

"¿Convocado por quién?"

"Por mí", llegó una voz poderosa y familiar. "Sentí que era hora de que nos encontráramos cara a cara, para que pudieras conocer a tus hermanos y hermanas".

Gryph se volvió, sin sorprenderse en absoluto al ver al Alto Dios Aluran de pie detrás de él. Llevaba la misma túnica sencilla que Gryph, pero no era menos imponente que con su armadura dorada. Estaba de pie, con los brazos entrelazados a la espalda y una sonrisa beatífica que habría estado a gusto en el rostro del Papa.

Gryph intentó usar *Analizar* en el Alto Dios, pero no consiguió más que sus grandiosos títulos. El Alto Dios Aluran, Arca del Panteón, Prime de los Reinos. Padre de todos.

"Los demás se unirán a nosotros en breve, pero me pareció apropiado que tú y yo tuviéramos una charla". La forma en que dijo "*charla"* sugería que las conversaciones casuales estaban por debajo de él. Aluran se giró para contemplar la maravillosa ciudad.

Gryph reconoció el intento de Aluran de tranquilizarlo exponiendo su espalda. *Sabe que no puedo hacerle daño*, pensó Gryph. Gryph se acercó al hombre y contempló la ciudad que había debajo. Era una vista impresionante. Si la más maravillosa de las ciudades mágicas existiera en la costa Italiana de Amalfi, aún palidecería en comparación con la maravilla de este lugar.

"La Ciudad Luminosa", dijo Aluran. "Mi hogar".

"Es increíble", dijo Gryph.

"Gracias. He trabajado muy duro, durante muchos años, para construirla y hacerla mi hogar". Dirigió su mirada a Gryph. "Y soy muy protector de lo que es mío".

"Como debe ser".

Aluran sonrió e hizo una pequeña inclinación. "Pero qué descortés soy, no me he presentado. Soy el Alto Dios Aluran, Arca del Panteón, el Gobernante de este Reino. Pero sospecho que eso ya lo sabías".

Gryph asintió.

"¿Y tú eres?" preguntó Aluran.

Gryph miró fijamente a Aluran, reflexionando sobre los peligros de hacerle saber su nombre. "Soy Gryph".

"¿Sólo Gryph?"

"Todavía no he adquirido ningún título sofisticado", dijo Gryph con un claro toque de sarcasmo.

"Bueno, acabas de llegar", dijo Aluran, un golpe verbal a Gryph.

"Todavía me estoy mojando los pies, como dicen."

"Y actuando de forma admirable. Tu *Divinidad* ya ha evolucionado".

Gryph se tensó. *¿Cómo podía saber eso*?

“Bueno, mi padre me inculcó una fuerte ética de trabajo”.

“Como todos los padres deberían. Si es aceptable, prescindiré de la charla casual”.

Gryph asintió.

“Eres un enigma, Gryph. No se supone que estés aquí, y no se supone que poseas... lo que posees. No sé quién eres, ni de dónde vienes, pero no me gustan los desconocidos”.

“En eso, podemos estar de acuerdo”, dijo Gryph.

“Excelente, eres un hombre civilizado. Creo que podemos llegar a un acuerdo”.

“¿Qué es lo que quieres?”

“Directo y sin rodeos. Lo aprecio”.

Aluran se dio la vuelta y se alejó, con las manos unidas a la espalda. Gryph sabía que era otra estratagema, diseñada para hacerle sentir cómodo. Estaba fallando. Gryph se tensó.

“Te pido que te unas a mí. Te pido que te unas al Panteón. Te pido tu lealtad”, dijo Aluran, dirigiendo su potente mirada a Gryph. “A cambio, te enseñaré. Te ayudaré a alcanzar tu máximo potencial”.

Realmente no sabe quién soy, se dio cuenta Gryph. *Si lo supiera, entonces usaría a Brynn para amenazarme. Lo que significa que mi presencia no es una amenaza para Brynn, todavía*. Olas de alivio recorrieron a Gryph. Para ocultar esta alegría, Gryph esbozó una sonrisa irónica.

“Siempre he sido más del tipo solitario”.

La expresión de Aluran se agrió mientras una profunda ira surgía de las profundidades de su ser. Gryph tuvo el más mínimo atisbo de la verdadera naturaleza del alto dios antes de que la enterrara.

“Eso presenta un problema. Traje al Panteón aquí para restaurar la justicia y el orden en un mundo infectado desde hace tiempo por la corrupción y el mal. He construido un reino mejor para todos los que residen aquí, y no dejaré que ningún poder amenace mi mundo”.

La mente de Gryph regresó a la antigua escena que había vivido en el Túmulo. *Te conozco, Morrigan*, pensó Gryph. *Sé lo que realmente eres.*

“Sólo soy un hombre que intenta salir adelante en un mundo extraño”, dijo Gryph. “No tengo planes de poner en peligro tus engranajes”.

Aluran sonrió. “Ah, entonces eres un jugador. Lo sospechaba”.

Mierda, pensó Gryph. *Tengo que vigilar lo que digo. Malditos coloquialismos*. *¿Qué más he soltado*?

“Dime, ¿cómo es que todavía tienes acceso? ¿O estás atrapado? ¿Tienes seres queridos que te echan de menos? Podría enviarte de vuelta”.

“Como dije, Siempre he sido más del tipo solitario”.

“Demasiado fácil, supongo”, dijo Aluran con una sonrisa. “Bueno,

Gryph, supongo que si te comportas puedo dejar que te quedes". Miró a los ojos de Gryph. "Es hora de conocer a tus hermanos".

Otras doce figuras se materializaron en las sillas de piedra dispuestas frente a Gryph. Cuando se unieron, Aluran tomó asiento en el trono central.

"Bienvenidos, dioses del Panteón", entonó el encapuchado.

Gryph dio un paso atrás involuntario al ver a las deidades que tenía delante. Vio que Aluran sonreía. Los ojos de Gryph escudriñaron a los dioses reunidos. Varios eran mujeres. Ya había conocido a Heleracon y a Zeckoth, pero ninguno de ellos dio señales de reconocerlo.

Sólo son grabaciones después de todo, pensó Gryph aliviado.

Recorrió las otras diosas, y sus ojos se posaron en una, unos cuantos puntos a la izquierda de Aluran. Era alta y regia, con un rostro cálido que no se parecía a Brynn, pero se sentía como ella. Gryph usó *Analizar* en ella.

Ferrancia, la Diosa Mensajera. Diosa de los Viajeros y de los Invitados.

Ferrancia notó su atención y se inclinó hacia adelante en su silla y le sonrió a Gryph. El pequeño repunte de la boca que Gryph había visto mil veces en su hermana cuando eran niños.

Esta es *Brynn*.

Gryph estuvo a punto de dar un paso al frente, a punto de exponer a Brynn, pero entonces sus instintos tomaron el control. *Un movimiento de novato si alguna vez hubo uno*. Enterró sus temores y se volvió hacia Aluran.

"Los he convocado para que conozcan a Gryph. Le he ofrecido un lugar a nuestro lado, pero está reacio". Aluran se inclinó ligeramente hacia delante. "Quería que los conociera para que entendiera exactamente cómo funcionan las cosas aquí".

La amenaza era evidente. Si Gryph se pasaba de la raya, Aluran haría caer sobre él todo el poder del Panteón. Gryph no estaría luchando contra un dios, sino contra trece, incluyendo, al parecer, a su propia hermana.

"Qué dices, Gryph, te lo pido por última vez. ¿Te unirás a nosotros?" Aluran retumbó.

Todas las miradas estaban puestas en Gryph, y éste recordó su infancia. La época en la que, siendo adolescente, había robado un coche y se había ido de fiesta. La policía no le había asustado. No eran nada comparados con el Coronel. Mientras la mirada de Aluran lo perforaba, Gryph se dio cuenta de que el Coronel no era nada comparado con este dios.

El miedo le corroía, pero lo rechazó y miró fijamente a Aluran. La

mirada y el cuerpo de Aluran conocían la respuesta de Gryph antes de que las palabras salieran de su boca. Si Ágora lo hubiera permitido, Gryph sabía que estaría muerto en ese mismo momento.

"Aprecio el ofrecimiento del Alto Dios, pero creo que haré mi propio camino en este reino".

A su favor, Aluran contuvo su rabia. Sin más ceremonia, Aluran se puso de pie. "Entonces este Quórum ha llegado a su fin".

Aluran agitó la mano de manera petulante y despectiva y, de repente, Gryph estaba de vuelta en el claro con sus amigos. Tropezó y Ovrym lo atrapó.

"¿Estás bien?" preguntó Wick, viendo el miedo en los ojos de Gryph.

"Estoy en un mundo de problemas", dijo Gryph.

El fin del Rey del Túmulo.
Libro Uno de los Reinos.

Continúa tu viaje por los Reinos con
La Ciudad Perdida. Libro 2 de Los Reinos.

—

¿Cómo te gustó el libro? Escríbenos una reseña o puntúanos con estrellas en Amazon. Para hacer eso, simplemente ve hasta el final de este libro, y tu Kindle debería pedirte una calificación.

Como editor independiente que destina la mayor parte de sus ingresos a traducir nuevas series, en LMBPN® International no tenemos la capacidad de lanzar grandes campañas publicitarias. Por lo tanto, las críticas constructivas y las calificaciones de estrellas en Amazon son muy valiosas para nosotros, porque puede aumentar enormemente la visibilidad de este libro para los nuevos lectores que aún no conocen nuestra serie de libros. Tu haces posible que tomemos más series nuevas en paralelo en la traducción al español.

Al final de este libro encontrarás una lista de todos nuestros libros. Tal vez haya otra serie para ti. También encontrarás la dirección de nuestro boletín y nuestra página de Facebook y grupo de fans, por lo que nunca más te perderás un nuevo libro en español de LMBPN® International.

Mantente en contacto.

¿Quieres hablar de trabajo, conocerme y ser un miembro de Los Reinos? Entonces sígueme en las siguientes plataformas.

Página web:
www.cmcarneywrites.com

Suscríbete a mi boletín de noticias y recibe un libro GRATIS (en inglés)

Facebook: https://www.facebook.com/cmcarneywrites

Correo electrónico:
chris@cmcarneywrites.com

Patreon:
https://www.patreon.com/cmcarney

Agradecimientos.

No podría haber convertido este libro en lo que es sin la ayuda de numerosas personas.

Gracias a Erica, mi primera lectora y el amor de mi vida. Gracias por ser tú.

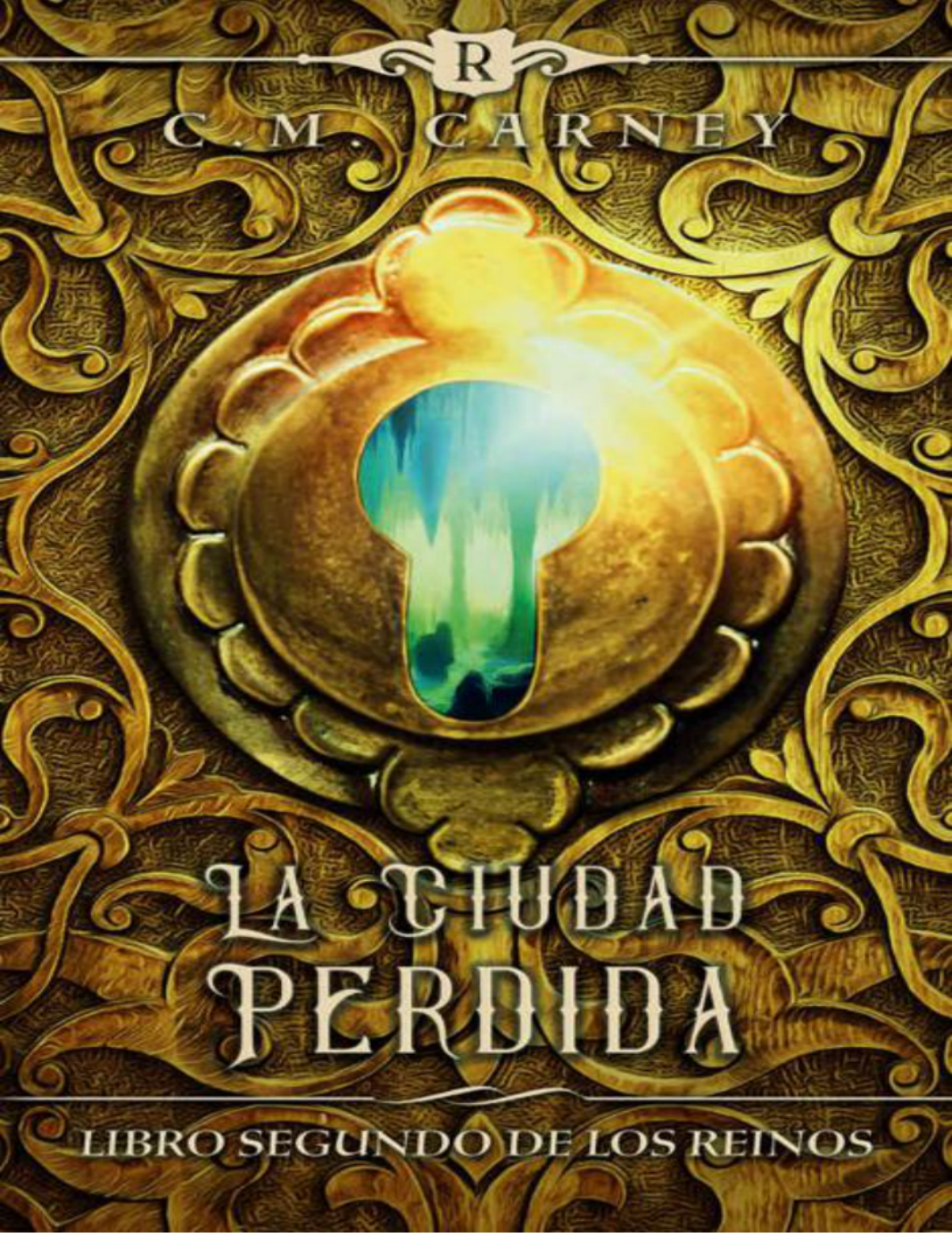
Gracias a mi madre, Kathy, por creer siempre en mí, y a mi hermana, Melissa, por no dejarme olvidar nunca que era un idiota.

Gracias a Charlie y Mary Lou Adams por su generosidad al dejarme cuidar su casa en Colorado. Sin su techo sobre mi cabeza todavía estaría trabajando en este libro.

A mis increíbles lectores beta, entre los que se encuentran Erica Rasborn, Robert Petersen, Ben Evans, Jennifer Haviland, A.J.P., Jo Hoffacker, Wade Tiberius Pena, Florian Cadwe, Zach Goza y los demás que me dieron su opinión. Sin ustedes, El Rey del Túmulo sería una cáscara de lo que es hoy. Gracias.

Y gracias, Lou Harper por la impresionante portada.

C. M. CARNEY



LA CIUDAD PERDIDA

LIBRO SEGUNDO DE LOS REINOS

C.M. Carney

La Ciudad Perdida

Segundo libro de Los Reinos

Índice de contenido

Dedicatoria
Impresión
1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13
14
15
16
17
18
19
20
21
22
23
24
25
26
27
28
29
30
31
32
33
34
35
36
37
38
39
40
41
42
43
44
Epílogo
Mantente en contacto.
Agradecimientos.

Dedicatoria

A Erica

Eres mi roca y mi corazón.

No podría haber escrito este libro sin ti.

Impresión La Ciudad Perdida (este libro) es una obra de ficción. Todos los personajes, organizaciones y eventos representados en esta novela son el producto de la imaginación del autor o ficticios. A veces ambos.

Derechos de autor de la versión en inglés: © 2018 C.M. Carney Derechos de autor de la versión en español:
© 2022 LMBPN® International FZC
Foto de portada Copyright © C.M. Carney Una producción de LMBPN® International FZC
LMBPN® International FZC apoya el derecho a la libertad de expresión y el valor de los derechos de autor. El propósito de los derechos de autor es alentar a los autores y artistas a producir las obras creativas que enriquecen nuestra cultura.
La distribución de este libro sin permiso es un robo de los derechos intelectuales del autor. Si está buscando consentimiento para usar material de este libro (excepto para fines de revisión), comuníquese con international@lmbpn.com Gracias por su apoyo a los derechos de autor.
LMBPN® International es una impronta de LMBPN® International FZC
Business Center, Sharjah,
Publishing City Free Zone,
Sharjah, United Emirates
Versión 1.01 (basada en la versión 1.01 en inglés), Julio de 2022
Primera publicación en español como libro electrónico: Julio de 2022
Primera publicación en español como libro en tapa blanda: Julio de 2022

Traducción del original The Lost City (La Ciudad Perdida) en español por Judith Anderle, LMBPN® International FZC.
Composición tipográfica de la versión en español: 4media Verlag GmbH, Hangweg 12, 34549 Edertal, Alemania ISBN de la versión en tapa blanda:

978-1-68500-748-5

ES22-0002-00005

1

El hombre cubierto se arrastró en silencio por los arcos en ruinas y los pasajes llenos de telarañas en las antiguas catacumbas situadas en las profundidades de la ciudad de Sylvan Aenor. El aire estaba lleno con el olor de la vejez y la podredumbre, y las telarañas se aferraban a todas las superficies.

Una falsa sensación de tranquilidad se introdujo en la mente del hombre, como la más engañosa de las amantes, casi convenciéndole de que el miedo era una tontería. Después de todo, la gruesa capa de polvo sugería que nada había perturbado estos caminos ocultos en quien sabe cuánto siglos. Ningún peligro podría acechar en estos pasillos muertos.

Pero el hombre sabía que no era así.

Dudaba que ninguna de las miles de personas arriba que vivían su vida diaria supiera que estos túneles olvidados existían. *No son conscientes de la podredumbre que crece bajo sus pies*, pensó el hombre. Una parte de él deseaba no poseer los conocimientos que le habían enviado a estas catacumbas infernales, pero sabía que era una tontería, un deseo provocado por el miedo.

Se abrió paso a través de un túnel parcialmente derrumbado y, a pesar de sus cuidadosos movimientos, motas de polvo cayeron sobre él. Su visión nocturna se extendía por delante de él, y sus puntiagudos oídos sólo detectaban el silencio. Se movía con una gracia silenciosa, y su capa con capucha se fundía con el entorno con una sensibilidad casi orgánica. Varias veces se vio obligado a contener un estornudo. Aquí abajo, el ruido se transmitía, anunciando su presencia a los que se arrastraban en la oscuridad, a los que tenían oídos tan hábiles como los suyos.

Su visión mejorada detectó un tenue resplandor más adelante, y se puso en sigilo. Sacó una daga de la funda de su cinturón. Como todo el metal que llevaba el hombre, la hoja estaba cubierta de color negro para que la luz no se reflejara en su superficie. Había envuelto todos

los accesorios metálicos de su armadura verde oscuro en muselina negra. Ningún destello errante de luz o tintineo de metal delataría su presencia.

Una energía nerviosa lo recorrió. El arco que normalmente llevaba al hombro le había proporcionado comodidad durante mucho tiempo, pero aquí abajo, en los estrechamientos y la oscuridad, el arco habría sido más una carga que una ventaja. Aunque su mente aceptaba la lógica de dejar el arma atrás, se sentía desnudo sin ella. Si hubiera sido supersticioso, podría haber tomado ese malestar como un presagio.

Pero no era un hombre sujeto a la ilógica ni a los sentimientos. Las herramientas son herramientas, y la que mejor se adapte al trabajo, es la que utilizará. Sin embargo, en lo más profundo de su mente, deseó la tranquilidad del suave agarre del tejo en sus manos. Dejó a un lado esa tontería mientras se acercaba a la luz.

A medida que se acercaba al final del túnel, sus oídos captaron un zumbido bajo, un canto que se filtró en el rango más profundo del oído del hombre. Su corazón palpitaba fuerte en su pecho, casi ahogando el sonido. Se detuvo, preparándose para lo que vendría al llegar al final del túnel.

Miró hacia abajo, a una caverna de unos diez metros, donde una fina escalera descendía desde el túnel hasta el suelo de la caverna. Unos candelabros de metal negro y piedra se aferraban a las paredes y brillaban con llamas grises parpadeantes que iluminaban y al mismo tiempo robaban la luz de su entorno.

La luz antinatural le puso la piel de gallina, pero lo que revelaba era mucho más horrible.

Seis figuras que vestían túnicas y máscaras se arrodillaban ante una estatua tallada en la roca de la pared de la caverna. Un escalofrío de miedo le recorrió al contemplar las figuras que se balanceaban y el rostro del antiguo terror ante el que se postraban.

De la bestia tallada en la pared brotaban tentáculos, dos grandes y cuatro más pequeños, que rodeaban un gran ojo singular. El ojo brillaba con un resplandor malévolo de plata y zafiro, y la bestia de piedra parecía moverse en la luz parpadeante.

Arboleth, el hombre se dio cuenta con asco y horror, y dio un paso atrás involuntario. Sabía lo que estaba viendo, pero mientras contemplaba al antiguo enemigo de su pueblo, su mente gritaba que no podía ser real. ¿Cómo podía un ser consiente trabajar para su propia esclavitud? ¿Cómo podría alguien de su pueblo desear el regreso de la Ascendencia Oscura? *Los Moradores de la Oscuridad están aquí*, pensó el hombre.

Otro hombre salió de las sombras, detrás de la abominación de piedra y pasó junto a los ondulantes tentáculos de piedra inmóvil. La

figura llevaba una túnica oscura y una capucha colocada sobre una máscara de plata cuyo rostro era casi tan grotesco como el del propio arboleth. Los ojos brillaban de un azul frío y un par de hendiduras, similares a branquias, dividían las mejillas, pero la boca era lo más aterrador. Una boca llena de dientes finos como cuchillas estaba tallada en la máscara, y alrededor de esa boca sobresalían cuatro tentáculos con púas. *Illurryth*, pensó aturdido el hombre cubierto. Al igual que su amo detrás de ella, los miembros de la máscara de illurryth parecían moverse y fluir en la luz espectral proyectada por los braseros.

Un miedo helado se hundió en el pecho del hombre cubierto cuando la figura enmascarada levantó los brazos por encima de la cabeza. Los cultistas dejaron de balancearse y cantar. El aire era pesado en esa habitación extrañamente húmeda, y el hombre forzó la calma en su corazón, temiendo que traicionara su presencia en el silencio antinatural.

"Hermanos y hermanas", dijo el hombre, con una voz clara y alterada por la máscara, que ocultaba la identidad del orador. "Nosotros, los fieles, los Moradores de la Oscuridad, hemos esperado durante mucho tiempo el día en que saldríamos de las sombras al mundo de arriba. Ese día está cerca. Sillendriel, la Adivina, se vuelve más errática a medida que las visiones del verdadero camino desgarran las mentiras que le enseñaron, las mentiras que nos enseñaron a todos. Los otros pueden resistirse al futuro, pero ella presiente que nuestro tiempo de triunfo está justo en el horizonte, y cuando caiga el último crepúsculo, devolveremos los Reinos a la oscuridad. El último amanecer está cerca, y pondremos fin a la luz".

"La oscuridad está cerca", respondieron las otras figuras con túnica.

"Levántense", dijo el Morador y pidió a su rebaño que se pusiera en pie. "Somos pocos, pero nuestros tentáculos se han hundido profundamente en la sociedad estancada que dormita en la ignorancia, en la arrogancia, por encima de nosotros. Debemos mostrarles el camino. Nuestro pueblo no estaba destinado a vivir bajo la luz ardiente del sol, sino a saborear el crepúsculo y provocar la noche eterna".

El Morador hizo un gesto y una figura femenina se adelantó llevando una bandeja cargada de copas de plata y zafiro. Le pasó una copa a cada uno, y ellos las sostuvieron con reverencia. El Morador tomó su copa y la mujer se reunió con sus hermanos y hermanas.

El Morador levantó su copa y los otros seis siguieron su ejemplo. "Esta noche, reafirmamos nuestra dedicación a la oscuridad y a estar siempre preparados para el regreso de nuestros maestros". Levantó la copa en alto, y los demás siguieron su ejemplo. Al cabo de un momento, el Morador se llevó la copa a la boca, y los tentáculos de

plata se separaron, como un líquido, para mostrar sus labios. Bebió un profundo trago, y sus compañeros hicieron lo mismo. Se volvió hacia la estatua con tentáculos y vertió el resto del líquido en su cavernosa boca de piedra. La misma mujer que había distribuido las copas las recogió, colocándolas a un lado. Luego se reunió con sus compatriotas, rígida como una piedra.

"Grandes maestros, esperamos sus regreso", dijo el Morador. Se arrodilló en señal de súplica y, tras él, los demás se arrodillaron.

Entonces ocurrió algo inesperado. Un aplauso lento y burlón llenó la cámara, acompañado de una risa sardónica, incluso dolorosa. Los dos sonidos sorprendieron al líder de la secta en túnica tanto como al hombre cubierto que acechaba en las sombras. El Morador se puso en pie a trompicones y se giró, una queja escupida que murió tras su máscara al ver que otra figura encapuchada se acercaba a su grupo de seguidores. Después de un momento, el Morador recuperó parte de su confianza.

"¿Quién eres tú, que te atreves a interrumpir esta ceremonia sagrada?", dijo el Morador, pero el temblor de su voz delataba su miedo.

"Soy el portador de la verdad. Soy la perdición de la piel de tu amo", dijo el recién llegado con una voz que era a la vez extraña y familiar.

El hombre cubierto retrocedió, todos sus instintos le decían que corriera. Los Moradores de la Oscuridad eran tontos que jugaban a cosas que no podían comprender, pero este recién llegado era realmente peligroso. El hombre cubierto podía sentirlo en cada fibra de su ser. Mientras que los cultistas eran probablemente solo malhechores, tontos con un hacha para moler contra la autoridad, este recién llegado poseía un aura de pura malicia.

Con un esfuerzo hercúleo, el hombre cubierto permaneció quieto. Fuera quien fuera el recién llegado, era el verdadero peligro. El Morador, en su arrogancia, seguía aferrado a su aire de superioridad. Hizo un movimiento descarado hacia adelante, un tonto despótico demasiado atado a su pequeño ego para entender a lo que se enfrentaba ahora. Ordenó a sus seguidores que se pusieran en pie. Las seis formas encapuchadas hicieron lo que se les ordenó y flanquearon a su maestro.

"Eres un fraude y un tonto", dijo el recién llegado, e incluso desde su elevada posición, el hombre cubierto pudo sentir el hielo de otro mundo de la voz del recién llegado que le mordía las profundidades de su alma.

Algo está terriblemente mal en esta criatura, pensó el hombre cubierto.

"Por el poder de los Antiguos, te ordeno que te detengas donde

estás", dijo el Morador. Para sorpresa de todos, el recién llegado lo hizo, deteniéndose a un par de metros del Morador. A su alrededor, en un semicírculo, se encontraban los demás cultistas.

El hombre cubierto tuvo que admitir que el desacertado valor del Morador le impresionaba. Debía de ser un verdadero fanático, su retorcida fe nublaba su juicio. Esa valentía pronto le fallaría al Morador como la suya propia había empezado a fallarle a él.

Envalentonado por su superioridad numérica, la voz del Morador sonó con poder y autoridad. "Atrapen al profanador", el Morador dijo con rabia, señalando con un largo dedo al recién llegado. Los cultistas se movieron con rapidez, precipitándose hacia delante, con una docena de manos que arañaban y agarraban a su presa.

El hombre cubierto no podía ver la cara del Morador debido a la máscara de pesadilla, pero podía ver la conmoción en el lenguaje corporal del hombre cuando esa docena de manos lo agarraban a él en lugar de al recién llegado. El Morador espetó con miedo, pero sólo se formó una palabra.

"¿Cómo?"

El recién llegado se acercó al Morador y, con un gesto de la mano, la máscara del Morador se convirtió en humo gris plateado y se esfumó, llevada por un viento inexistente. El hombre cubierto podía ver ahora el rostro del Morador, pero no lo conocía. No es de extrañar, ya que había miles de personas viviendo en Sylvan Aenor.

El recién llegado se acercó al líder de la secta y levantó la cabeza, dándole al Morador una visión del rostro oculto en las sombras. El cuerpo del Morador comenzó a sufrir espasmos mientras intentaba apartarse con todas sus fuerzas, pero los seis pares de manos que lo sujetaban eran como cadenas de hierro.

"Te mostraré la verdad de los amos a los que sirves". El recién llegado tomó la cabeza del Morador entre sus manos, obligando a sus ojos a permanecer abiertos. El aire se llenó de estática y el morador pudo sentir el poder de la magia primigenia.

El Morador abrió la boca para gritar, con los ojos abiertos por el horror y la locura, pero no salió ningún sonido. Era como si lo que había visto fuera tan terrible que le había quitado la voz y el aliento.

El hombre cubierto retrocedió cuando un torrente de oscuridad aceitosa y enloquecida recorrió la habitación. Todos sus instintos le decían que corriera, pero se mantuvo firme y observó como el recién llegado trazaba una uña en forma de garra por el lado de la cara del Morador. En los ojos del líder de la secta se formaron lágrimas de forma imprevista, arrastrando riachuelos por su piel repentinamente cenicienta.

"Debo disculparme por ser grosero", dijo el recién llegado. "Me hiciste una pregunta y no te he contestado". Se apartó del Morador y

se dirigió hacia el hombre cubierto. Las llamas plateadas iluminaban a espaldas al recién llegado, ocultando sus rasgos. El hombre cubierto agradeció a los dioses por las pequeña bendición de no poder ver la cara del recién llegado y se sintió como un cobarde. Después de todo, estaba aquí para recabar información, y ¿qué podía ser más importante que identificar a ese demonio de dos patas?

"Fue el vino", continuó el recién llegado. "¿Por qué ustedes los fanáticos siempre usan vino en sus ceremonias? Es un cliché, pero se los agradezco. Su previsibilidad fue útil. Hice que mi sirviente mezclara tu vino con un brebaje de mi propia creación. Eso disminuye tu resistencia a mis habilidades". El recién llegado tomó la barbilla de un cultista en su mano, como si le dijera al Morador que lo había traicionado. "Y te hace más flexible".

Detrás del recién llegado, el Morador miró a su traidor y luego comenzó a tener espasmos. Su boca se abrió y se cerró con pánico, como un hombre que se ahoga. El recién llegado se volvió hacia el hombre que se ahogaba y ladeó la cabeza, en un gesto de sorpresa y leve irritación.

"Raro", dijo el recién llegado. "¿Intentas luchar contra el efecto?"

El Morador se sacudió violentamente y tosió. Era el primer sonido que salía de la boca del hombre desde su desesperada pregunta, y esta vez vino acompañado de un chorro de sangre carmesí. El Morador volvió a sufrir espasmos mientras una agonía silenciosa sacudía su cuerpo.

El recién llegado separó las manos en un gesto casual, y sus nuevos secuaces liberaron al Morador. Su cuerpo cayó en un montón mientras la sangre brotaba de su boca en chorros silenciosos. Al cabo de unos instantes, los espasmos cesaron. El recién llegado golpeó el cadáver ociosamente con su bota.

"Bueno, eso fue inesperado", dijo el recién llegado y señaló a los dos cultistas más grandes. Arrastraron el cadáver hasta el fondo de la cámara y lo tiraron en un montón. "Es la hora". Los cultistas se dispersaron como insectos, desapareciendo a través de pasillos y puertas que el hombre cubierto no había visto hasta que los cultistas los atravesaron.

Solo, el recién llegado se volvió hacia el rostro tuerto del arboleth. Extendió una mano y uno de los braseros voló hacia él. Después de considerar las parpadeantes llamas plateadas por un momento, lanzó el brasero a la estatua con tentáculos. Explotó, convirtiendo la oscuridad en una furiosa llamarada de brillantez gris. El recién llegado se acercó al ícono y pasó un dedo por el ojo de la bestia de otro mundo. Las llamas no parecieron hacerle daño.

"Yo soy al que le vas a pagar cuentas", dijo el recién llegado a la estatua. "Borraré a los de tu clase de todos los Reinos y daré paso a

una nueva era". Como si quisiera certificar su juramento, el recién llegado empujó sus manos hacia fuera, y una ola de fuerza apenas visible surgió de ellas y se estrelló contra la aberración de piedra, partiendo su rostro en dos antes de que se estrellara contra el suelo en un montón de piedras rotas.

Entonces, el recién llegado se giró, se bajó la capucha y miró directamente al escondite del hombre cubierto. Una picazón creció en la parte posterior de su cabeza mientras tentáculos aceitosos de miedo surcaban su mente. Intentó gritar, pero el terror le paralizó.

Durante largos momentos, el horror paralizó al hombre cubierto mientras los espinosos tentáculos mentales de la espantosa abominación se clavaban en él. Entonces recordó quién era, un guerrero El'Edryn, cuyos antepasados habían luchado contra la Ascendencia Oscura y los habían expulsado de este reino. Por pura fuerza de voluntad, apartó su mirada de la espantosa criatura, se dio la vuelta y echó a correr.

Rebotó contra las paredes y tropezó con piedras sueltas, pero cada vez se levantaba de nuevo y corría. Los oídos le retumbaban con sangre y temía que su corazón estallara, pero entonces, delante, vio el brillo azul de la luna, un presagio de seguridad, y corrió con más fuerza.

Estaba tan cerca de la libertad, pero entonces las carcajadas de los cultista se apoderaron de él, y supo que no escaparía, supo que la ciudad de los inocentes adormecidos no sería advertida.

Mientras sus enemigos se acercaban, un grito salió de su garganta, una última y desesperada advertencia para los que dormían arriba.

En la ciudad de arriba, la figura solitaria de una mujer se detuvo y escuchó, imaginando que había oído algo. Después de un momento, se encogió de hombros y continuó su camino a casa. *Era sólo el viento*, se convenció a sí misma.

2

El valle era maravilloso. La hierba verde fluía en todas direcciones, extendiéndose entre una docena de variedades de árboles que no existían en la Tierra. Algunos eran de corteza plateada y altos. Otros eran maravillas de tronco grueso cuyo paraguas de hojas coloridas cubrían el mundo de belleza cromática. El canto de los pájaros fluía a través del dosel.

Gryph se sintió en paz e inhaló profundamente. Su estancia en el Túmulo le hizo ver lo valioso que podía ser algo tan simple como el sonido de los pájaros. El valle le recordaba a los Alpes suizos como si la misma mente que había creado la maravillosa tierra de Oz hubiera pintado los Alpes. Después del horror del Rey del Túmulo y la humillación de enfrentarse a Aluran, había sido un bálsamo bienvenido para la mente y el alma de Gryph.

Wick y Tifala eran inseparables, lo que le recordaba a Gryph el reencuentro de una guerrera con su marido después de la guerra. Como entonces, Gryph sonrió, su corazón se llenó tanto de genuina felicidad por sus nuevos amigos como de profunda tristeza por lo solo que se sentía en este mundo, a pesar de sus nuevos amigos.

¿Dónde estás, Brynn?

La mente de Gryph regresó a su llegada a los Reinos. Había venido a buscar a su hermana, a salvarla de un multimillonario tecnológico convertido en déspota. No sabía nada de los MMORPG (juego de rol multijugador masivo en línea), de los juegos en general, ni de los tropos de la fantasía cuando entró en el juego que había dejado de serlo.

Todo se había ido al garete desde el momento en que aterrizó de bruces en este extraño universo de magia y posibilidades. Había perdido a Lex, su único guía. Se había enfrentado a demonios, a lagartos que caminaban y hablaban, y a hombres muertos hacía mucho tiempo. Había muerto no una, sino dos veces.

Pero aprendí y subí de nivel e hice amigos. Y llegamos hasta aquí.

A pesar de todas las probabilidades, habían escapado del Túmulo, y todos vivieron para contarlo. Incluso ese maldito diablillo, Xeg, lo había logrado. Era un resultado que desafiaba la lógica, y una parte de Gryph, que nunca había sido un hombre religioso, sintió la mano de la providencia sobre él.

Como si percibiera su estado de ánimo, Ovrym puso una mano firme sobre el hombro de Gryph y lo apretó. La mirada que intercambiaron los hombres fue de alivio y sorpresa.

"No puedo creer que ese plan idiota haya funcionado", dijo Gryph.

"Los Reinos son un lugar extraño, amigo mío", dijo Ovrym. "Y tú hiciste un buen plan".

"Todos hicimos nuestra parte".

Como si sintiera que Gryph se sentía incómodo con el elogio, el alto xydai de piel gris miró hacia el cielo, donde el sol acababa de bajar hacia el horizonte. "Este es un buen lugar para acampar".

Gryph casi protestó. Quería encontrar una granja o un pueblo, alguien que pudiera decirles dónde estaban. ¿Qué tan cerca estamos de Brynn? pensó Gryph. Volvió a mirar al Adjudicador con los penetrantes ojos amarillos que ahora encontraba extrañamente reconfortantes y asintió. "Tienes razón. Necesitamos descansar. Y este lugar es hermoso".

"Es perfecto. Tan diferente de dónde vengo". Los labios del xydai se curvaron en una triste sonrisa, y caminó hasta el borde del pequeño claro. Se sentó sobre una roca cubierta de musgo, sacó su sable de metal carmesí de la vaina y se ocupó del arma. Precisamente de qué estaba hecha y para qué servía era una de las mil preguntas que ardían en el fondo de la mente de Gryph, pero sabía que las respuestas podían esperar.

"Wick, Tifala, vamos a acampar aquí para pasar la noche".

Wick dio un entusiasta pulgar hacia arriba. "La dama y yo queremos nuestra propia tienda. Tenemos algunos asuntos urgentes que necesitan ser atendidos". Su sonrisa no se desvaneció, ni siquiera cuando Tifala le dio un puñetazo en la tripa.

Gryph sonrió y respondió: "¿Tenemos tiendas de campaña?".

"Mierda", dijo el gnomo de pelo azul, y Gryph tuvo que reírse tanto de la adopción de palabrotas terrestres por parte de su amigo como de la genuina hosquedad que cruzaba su rostro repentinamente juvenil.

"Tenemos algo mejor", dijo Tifala, y cerró los ojos, y comenzó un canto bajo y murmurante. Sus manos y dedos se movieron en intrincados patrones mientras comenzaba el encanto.

Ver a Tifala lanzar un encanto hizo que los ojos de Gryph se abrieran de par en par de alegría. Todavía no se había acostumbrado a que los Reinos fueran un lugar construido con magia. Mientras se relajaba, de vuelta a un árbol revestido de una corteza azul plateada

sobrenatural, reflexionó sobre este extraño universo. Desde que entró en los Reinos, había sufrido un ataque tan constante y horrible que no había tenido tiempo de considerar la maravillosa locura de todo ello.

Estoy en otro mundo, en otro universo, pensó Gryph. *No parece real.* Miró a su alrededor y disfrutó de la belleza del mundo. No sólo los árboles eran más magníficos que los que había visto en la Tierra, sino que las pequeñas criaturas que revoloteaban entre sus ramas eran igualmente extrañas. A pesar de los cantos de pájaros de las pequeñas criaturas voladoras, descubrió que no eran pájaros, o al menos no se parecían a ningún pájaro que hubiera visto.

Una de las criaturas que cantaban se posó en una rama cerca de Gryph y lo miró fijamente. Parecía una pequeña salamandra azul que había adoptado la forma bípeda de un hombre. Se quedó en la rama, con sus grandes ojos mirando fijamente a Gryph. Agitaba las cuatro alas transparentes que brotaban de su espalda, y Gryph tuvo la impresión de que la diminuta criatura sentía tanto curiosidad como irritación. La luz que atravesaba las membranas de las alas brillaba con todos los colores del arco iris, recordando a Gryph una libélula.

Usó *Analizar*.

Lutín de Piel Azul.
Nivel: *3*
Salud: *23*
Resistencia: *17*
Mana: *33*
Espíritu: *0*
Los Lutins de Piel Azul son parientes lejanos de los Pixies y, al igual que sus primos, son aficionados a las travesuras. Aunque carecen de las facultades mentales, la cultura y la capacidad intelectual para ser considerados verdaderamente conscientes, son amantes de los lugares salvajes de la naturaleza y consideran que las razas bípedas conscientes son plagas irritantes. La mayoría de las razas conscientes tienen la misma opinión de los Lutins, que se sabe que roban el pelo a hombres y bestias por igual.
Fortalezas: *Desconocidas.*
Inmunidades: *Desconocidas.*
Debilidades: *Desconocidas.*

Gryph sacó su daga de la funda que llevaba en la cintura. El lutín retrocedió bruscamente, escondiéndose detrás de una rama. "No te voy a hacer daño", dijo Gryph, sin saber si la criatura le había entendido.

Movió su daga lentamente hacia arriba y cortó un mechón de su largo y plateado cabello. Volvió a colocar la hoja en su lugar y ató un pequeño nudo asegurando las hebras individuales. Levantó el manojo hacia la criatura que revoloteaba.

Lo miró con una inconfundible mirada de codicia y saltó de rama en rama acercándose cada vez más a Gryph. Ladeó la cabeza, con sus

grandes ojos verdes hambrientos y sus pequeñas manos de tres dedos se formaron para agarrar.

"Está bien", dijo Gryph con un movimiento de cabeza y una sonrisa. La criatura levantó al vuelo y se elevó unos metros por encima de Gryph. Sus ojos iban de él a los mechones de pelo y volvían a él. Gryph volvió a asentir con la cabeza y, en un movimiento borroso, el lutín bajó a toda velocidad, agarró el manojo y volvió a su rama. La pequeña criatura emitió un trino de puro placer y salió volando más rápido de lo que Gryph podía seguir.

"Ahora verás", dijo Wick con un tono de risa.

Gryph se volvió hacia su amigo. "¿Qué quieres decir?"

Con una sonrisa y un asentimiento, Wick envió sus ojos hacia el cielo. Gryph levantó la vista para ver una nube de lutins que lo miraban. Por un momento, le sonrió al grupo de hombrecillos voladores multicolores, pero luego se arremolinaron.

En un instante, Gryph se vio rodeado por una bruma de trinos y un ligero zumbido de alas. Su pelo se movía a su alrededor en un halo de plata mientras la nube de Lutins le tiraba del pelo de un lado a otro.

"Ahh", gritó Gryph con pánico, sintiéndose ligeramente claustrofóbico mientras docenas de las diminutas criaturas arrancaban mechones y volaban con sus premios. Se abalanzó sobre ellos, pero esquivaron fácilmente sus torpes intentos de defenderse.

La mente de Gryph se remontó a cuando era adolescente y Brynn quería jugar a la peluquería. El corte desordenado que su hermana le había dado a su cabello había tardado semanas en crecer. Esta vez, Gryph sabía que sería peor.

Wick se estaba riendo de él y decidió que el molesto gnomo se merecía una paliza si alguna vez salía de esta nube de estilistas aficionados. Justo cuando Gryph empezó a entrar en pánico, un cálido pulso de aire fluyó sobre él y alejó a los lutins como plantas rodadoras en una brisa.

"Aw, Tif, ¿no podías darles unos minutos más?" dijo Wick entre sus carcajadas.

Gryph se puso de pie, con la rabia luchando contra la vergüenza, mientras se alejaban de unos cuantos lutins imaginarios. Sus latidos se calmaron y sus ojos se dirigieron a Wick. El gnomo no podía contenerse, y su risa lo obligó a agacharse, con un dedo en alto en un gesto de "dame un momento".

"Imbécil", murmuró Gryph mientras sus ojos iban de un lado a otro, buscando la nube de enemigos en miniatura. Wick se desplomó, incapaz de controlar su risa, e incluso Ovrym le sonrió con alegría. Tifala se acercó, con una mirada compasiva.

"¿Qué tan grave es?" preguntó Gryph.

"Se ve... bien", dijo Tifala y aguantó la risa durante cuatro

segundos enteros. "Está muy de moda", espetó entre carcajadas.

"Perfecto", refunfuñó Gryph, cuando sintió un cosquilleo en el cuello y giró espasmódicamente en busca de más lutins.

"No te preocupes, no volverán en un tiempo", dijo Tifala.

"¿Cómo puedes saber eso?" espetó Gryph, que seguía espantando a los lutins fantasma.

"He lanzado el *Fogón del Hogar*, un hechizo de vida que crea un refugio seguro en el que podemos acampar. Es una esfera de unos diez metros de diámetro que nos protegerá de todas las criaturas, excepto de las más poderosas. Desde el exterior, parecerá más bosque, y sugerirá sutilmente a cualquier bestia que podamos encontrar que la comida, el refugio, el agua o cualquier otra cosa que busquen está en otra dirección. No es una defensa perfecta, pero se sentirá más como un hogar. Vamos, todos necesitamos comer y descansar". Le dedicó a Gryph una última sonrisa y trató de contener su alegría. Casi lo consiguió.

Comieron, descansaron y rieron. Para alivio de Gryph, las risas no iban todas dirigidas a él. Después de la cena, Gryph decidió que era hora de mirar las indicaciones que había minimizado mientras estaban en el Túmulo.

Obtuviste la habilidad LIDERAZGO.

Nivel: *1-3*

Tipo de Habilidad: *Pasivo/Activo*

Diste un paso adelante en el liderazgo en múltiples ocasiones y has demostrado la capacidad de dirigir.

Gastaste un Punto de Ventaja en Grupo de Aventureros. Ahora puedes organizar a tus compañeros en un Grupo de Aventuras. Los miembros de tu Grupo de Aventureros se benefician de tus Ventajas de Liderazgo. Todos los seguidores tienen ahora la Estadística Secundaria Moral. Moral aumenta 1 punto por cada 10 niveles de Habilidad de Liderazgo. Ten en cuenta que tus decisiones como líder tienen consecuencias y pueden aumentar o disminuir la Moral de tus seguidores.

Miembros máximos del Grupo de Aventureros: *5 (Incluido el Líder)*

Gryph frunció el ceño ante la indicación, no porque la habilidad no fuera útil, sino porque le traía recuerdos desagradables. En la Tierra, en el ejército, había sido el líder de su escuadrón.

Fue su respeto por la cadena de mando lo que permitió la masacre que le llevó a un consejo de guerra. Desde entonces, Finn, y ahora el elfo que se hacía llamar Gryph, había hecho todo lo posible por rechazar el manto del liderazgo. La vida a veces tenía ideas diferentes. Tal vez era hora de que Gryph dejara los fantasmas de Finn en el pasado.

Es más fácil decirlo que hacerlo, pensó Gryph con un suspiro.

Era extraño que el indicador dijera que se había ganado el

Liderazgo en lugar de haber aprendido la habilidad. Si volvía a ver a Lex, tendría que preguntarle al banner cascarrabias qué significaba eso. También le molestó que la mecánica del juego hubiera gastado uno de sus preciados puntos de ventaja sin su consentimiento, pero cuando vio los beneficios, su ceño se convirtió en una sonrisa.

ÁRBOL DE VENTAJAS DE LIDERAZGO

Grupo de Aventureros: *Esta ventaja permite al líder formar un Grupo de Aventureros. Hay cinco Rangos de Grupo de Aventureros, y cada uno de ellos aumenta el número de seguidores que pueden obtener todas las bonificaciones de Boons y XP.*

Grupo de Aventureros: *5 miembros como máximo (incluyendo al líder).*

Grupo Grande de Aventureros: *6 miembros como máximo (incluyendo al líder).*

Tropa de Aventureros: *7 miembros máximos (incluido el líder) + Mantra.*

Compañía de Aventura: *8 miembros máximos (incluido el líder).*

Cofradía de Aventureros: *10 miembros máximos (incluido el líder) + Carta.*

Boon (Bendición): *Un Boon es una ventaja automática que se otorga a todos los miembros de un Grupo de Aventureros al formarse dicho grupo. Los Boons se crean utilizando hechizos mágicos (así como algunas habilidades y ventajas) ya conocidos por su creador. Una vez que se elige un Boon, no se puede cambiar. Los Boons permanecen en efecto mientras el Grupo de Aventureros esté activo. Los Boons son apilables.*

Ventaja de Experiencia: *Una ventaja de experiencia obtenida y compartida por un Grupo de Aventureros.*

Nota: *El Líder de un Grupo de Aventureros puede regalar a todos los miembros cualquier hechizo defensivo que lancen al coste de 1.25 de Mana por miembro.*

Gryph ya conocía el poder del *Grupo de Aventureros*. Ovrym lo había activado durante la batalla contra el Rey de los Túmulos, y la *Boon del Adjudicador* del xydai había sido inestimable, quizá la clave de su supervivencia. Le molestaba un poco que no hubiera una explicación para el *Mantra* o la *Carta*, pero imaginaba que era otro tipo de conocimiento "que hay que descubrir" que los Reinos parecían tan aficionados a lanzarle.

El calor le recorrió el cuerpo y sintió que la nueva ventaja rondaba el borde de su conciencia. Lo marcó, y apareció otra indicación.

¿Deseas iniciar un Grupo de Aventureros?

Miembros Disponibles: *Wick, Tifala, Ovrym y Xeg.*

Máximo de Miembros: *5 (4 + Tú mismo)*

Duración: *Hasta que se cancele, Gryph pierda la conciencia, sea controlado mentalmente o sea asesinado.*

Enfriamiento: *N/A*

Boons Disponibles: *Ninguno*

Ventaja de XP: *0*

¿SI o NO?

No le gustaba la frase "hasta que Gryph muera". Sugería que tal eventualidad era inevitable, a pesar de su capacidad de reaparecer y la aparente inmortalidad que le otorgaba. También se había olvidado por completo de Xeg, pero su opción de añadir al irritante diablillo sugería que estaba al acecho en algún lugar cercano.

Ojalá haya conocido a los lutins, pensó Gryph con una sonrisa socarrona, que rápidamente se transformó en un ceño fruncido cuando su mano se movió sin querer por su pelo mal rapado. Con un gruñido de fastidio, Gryph pulsó NO. No tenía sentido iniciar un Grupo de aventureros ahora, pero quería familiarizarse con la interfaz cuando llegara el momento.

Agregó otro *Punto de Ventaja* en el *Boon 1*.

Ahora puedes crear un BOON NIVEL 1.

Puedes crear un Boon para compartir con tu Grupo de Aventureros basado en tus habilidades, hechizos, ventajas u otros. Los Boons durarán tanto como el grupo de aventureros al que se le ha concedido.

¿Deseas crear tu Boon ahora?

***Nota:** Elige sabiamente. Una vez creado el Boon 1 no se puede cambiar.*

***Nota:** Si es aplicable, el nivel de poder del Boon se determina por el nivel de la habilidad de la que deriva el Boon o por la Habilidad de Liderazgo, el que sea más alto.*

¿SI o NO?

Gryph se quedó perplejo. La libertad y el poder potencial de los Boons eran increíbles. Había muchas opciones entre las que elegir. *Halo de Aire* le había salvado el pellejo varias veces, pero parecía tener una eficacia limitada para un *Grupo de Aventureros*. Ovrym le había enseñado *Enlace Telepático*, y ya había comprobado su poder, pero elegirlo como su Boon parecía poco acertado, ya que Ovrym ya podía concederlo al grupo. Sin embargo, el xydai había cedido el papel de líder a Gryph, algo con lo que éste aún no se sentía cómodo. También podían separarse. ¿Qué sucedía si Ovrym era noqueado o, peor aún, asesinado?

Marcó mentalmente el *Enlace Telepático*, pero luego recorrió sus otros hechizos y poderes y encontró que su mente se dirigía a su *Ventaja Divina Asimilación*. Le tembló el dedo ante la idea. *Asimilación* era una ventaja poderosa.

Una vez a la semana, permitía a Gryph asimilar una habilidad de un oponente derrotado. La había utilizado para asimilar la *Magia del Alma* del Rey del Túmulo Ouzerio. La *Asimilación* no solo permitiría a su *Grupo de Aventureros* aprender nuevas habilidades, sino que subiría de nivel hasta un tercio del nivel del enemigo derrotado. Matar al Rey del Túmulo había otorgado a Gryph el nivel 25 en *Magia del Alma*.

Sin dudarlo, Gryph movió mentalmente la *Ventaja Divina* a la ranura del Boon 1, y un indicador saltó a su vista, todo rojo y enfadado.

ERROR.

No puedes usar una Ventaja Divina para crear un Boon.

"Me lo imagine", murmuró Gryph. Con el ceño fruncido, recorrió sus otras opciones. *Supongo que eso habría sido demasiado fácil*. Consideró la posibilidad de usar *Escudo de la Mente*, pero decidió que, dado que sólo funcionaba contra personas y bestias capaces de usar *Magia del Pensamiento*, su uso era limitado.

Otra opción era el hechizo cthónico *Escamas Demoniacas* que había aprendido de Xeg, aunque aprendido no era una descripción exacta de cómo había resultado. El diablillo había saltado sobre la cabeza de Gryph y había forzado el conocimiento del hechizo en su mente.

A pesar de la grosería del método de entrega, Gryph se entusiasmó al lanzar el hechizo y rápidamente vio los beneficios del encantamiento del mundo subterráneo. Proporcionaba una ventaja a la clase de armadura, sin restarle movilidad. Por el momento sólo proporcionaba un bost del 10%, pero éste se elevaría a medida que aumentara el nivel de su habilidad de *Liderazgo* o de *Magia Cthónica*.

Casi todas las opciones eran tentadoras, pero sabía que la información y la acción coordinada en la batalla podían significar la diferencia entre la vida y la muerte. Puso *Enlace Telepático* en su ranura de *Boon 1*.

Felicidades, has creado el BOON 1.

Enlace Telepático.

Siempre que formes un Grupo de Aventureros, todos los miembros recibirán la capacidad de comunicarse mentalmente a distancias de hasta 60 metros. Cualquier miembro puede detectar la ubicación relativa de cualquier miembro del Grupo de Aventureros concentrándose con enlace telepático. Esta habilidad es efectiva hasta 152 metros. Se revelarán beneficios adicionales a medida que avance el nivel de Liderazgo de Gryph.

Duración: *Hasta que se cancele, Gryph pierda la conciencia, sea controlado mentalmente o sea asesinado.*

Bien, que bueno, pensó Gryph satisfecho con su elección. Volvió a centrarse en el árbol de ventajas de *Liderazgo* y observó la ventaja de *Bonus de Experiencia*. Los Reinos se nutren del poder, y para conseguirlo se necesita experiencia. Sin dudarlo, invirtió un tercer *Punto de Ventaja* en el primer nivel de la *Bonus de Experiencia*. Ahora, cualquier *Grupo de Aventureros* que dirigiera obtendría una bonificación del 25% a cualquier experiencia que ganara, ya fuera en

misiones o matando monstruos.

Árbol de Habilidades de Liderazgo

Gryph cerró todas las ventanas del indicador de Liderazgo y sonrió para sí mismo. Puede que parezca como si un niño de cinco años jugó con su pelo, pero él y su gente acaban de volverse un poco más malotes. Y eso importa mucho más que la apariencia, ¿no? Se pasó una mano por la que era su larga y lustrosa cabellera e hizo una mueca.

Otras indicaciones parpadearon, pidiendo su atención. Tocó la que parecía estar relacionada con su habilidad de Liderazgo.

Has desbloqueado la Estadística Secundaria MORAL.

La moral es una medida de la confianza que tus seguidores tienen en ti y en tu capacidad de liderazgo.

La moral se mide en una escala de -100 a +100 y siempre empieza en 0.

La Habilidad de Liderazgo de un Líder añadirá 1 punto por cada 10 niveles.

Los eventos y el curso de la batalla (y las decisiones tomadas fuera de la batalla) alterarán la Moral positiva o negativamente. La forma exacta en que los eventos afectan a la Moral debe ser descubierta con el tiempo.

-100: *Rendición: El seguidor deja caer sus armas y se rinde.*

-75: *Acción cobarde: El seguidor tiene un 50% de posibilidades de huir del campo de batalla.*

-50: *Velocidad de ataque disminuida: 1/2 x velocidad de ataque.*

-25: *-50% a la regeneración de estadísticas.*

-10: *-25% a la regeneración de estadísticas.*

0: *No hay bonificación ni penalización.*

+10: *+25% a la regeneración de estadísticas.*

+25: *+50% a la regeneración de estadísticas.*

+50: *Aumento de la velocidad de ataque: 2 x velocidad de ataque.*

+75: *Boost Heroico: +5 a todos los atributos y +50 a todas las estadísticas.*

+100: *Invencible: El daño recibido por los seguidores se reduce en un 50%.*

"Maldita sea, eso es genial", dijo Gryph en voz alta.

"¿Qué es genial?" Dijo Wick. "¿No puedes estar hablando de tu pelo?".

Gryph le hizo un gesto con dos dedos que el gnomo no podía entender, pero cuyo significado era evidente.

"Bueno, eso parece poco amistoso", dijo Wick.

"Silencio, aquí hay un adulto trabajando", replicó Gryph.

"Sí que lo pareces", dijo Wick, chorreando sarcasmo y ganándose otro vistazo de Gryph.

"Niños no me hagan ir hasta allí y darles nalgadas", dijo Tifala.

"Promesas, promesas", dijo Wick con un guiño.

"Compórtate", dijo Tifala.

"No eres divertida", murmuró Wick en voz baja, pero se echó hacia atrás y cerró los ojos.

A pesar de la burla, Gryph sonrió. Wick miró a hurtadillas a Gryph y sonrió. Ovrym parecía ajeno a todo el intercambio mientras estaba sentado con las piernas cruzadas en meditación, pero Gryph sabía que el monje guerrero había escuchado cada palabra.

Hacía mucho tiempo que no llamaba a alguien amigo. El hecho de que ahora consideraba realmente a sus tres extraños compañeros como verdaderos amigos le alegraba el corazón y le hacía preguntarse cuánto más extraña sería su vida. Gryph volvió a sus indicadores con una risa.

*Alcanzaste el **Rango de Aprendiz en Magia del Alma.***

Con este Boost de rango, la habilidad ha ganado una nueva capacidad.

*Ahora puedes utilizar la Habilidad de Rango **Ligadura de Alma**.*

Ligar al Alma te permite entablar una batalla de voluntades con una criatura o bestia. Si ganas, puedes atar a esa criatura o bestia a tu voluntad, convirtiéndola en tu mascota o sirviente. La criatura luchará a tu lado y recibirá instrucciones básicas. La complejidad de esas indicaciones está limitada por el nivel de inteligencia inherente de la criatura.

***Límite de Control:** 1*

***Nota:** Puedes liberar el control de cualquier criatura ligada al alma en cualquier momento, pero ten cuidado, pueden volverse hostiles.*

***Nota:** Cada nivel sucesivo de* **Ligadura de Alma** *te permite Ligar el Alma de una criatura adicional a tu voluntad.*

***Nota:** Ligar a una criatura consiente se considera un uso corrupto de la Magia del Alma y puede llevarte por un camino oscuro.*

Los ojos de Gryph se abrieron de par en par ante esa posibilidad. Había luchado contra algunas criaturas dementes en su tiempo, y la idea de que podría convertir a una de enemigo a aliado era quizás la mejor noticia que había recibido desde que dejó el Túmulo. Casi le hizo olvidar su pelo…casi.

Un profundo bostezo se apoderó de él, y Gryph se dio cuenta de lo

agotado que estaba. Miró para ver que Wick y Tifala se habían acostado, abrazándose. Ovrym seguía meditando. *Supongo que yo también debería dormir un poco.* Se acostó, usó su brazo como almohada y cerró los ojos. Un indicador llenó su visión.

Debido al Rasgo Racial El'Edryn: Ensueño del Alma, no puedes dormir.

Las razas élficas no duermen como las razas de vida más corta. En cambio, cuando necesitan descansar, entran en un estado de trance en el que experimentan retazos de vidas pasadas vividas por sus almas inmortales.

Los elfos deben entrar en el Ensueño del Alma al menos una vez a la semana o verán afectadas negativamente todas sus Estadísticas y Atributos debido al agotamiento.

¿Deseas entrar en el Ensueño del Alma? ¿SÍ? / ¿NO?

¿Qué demonios? *¿Ensueño del alma? ¿Vidas pasadas?*

Gryph había conocido a gente en la Tierra que decía tener recuerdos de vidas pasadas, pero siempre los había considerado unos locos desquiciados. Al fin y al cabo, no todo el mundo podía ser César, el general Patton o Juana de Arco en una vida pasada, y nadie decía haber sido una rata de alcantarilla, un esclavo o un borracho. Pero aquí, en los Reinos, era un fenómeno real.

Un poco nervioso, Gryph marcó mentalmente el botón SÍ, y sus ojos se cerraron. Los sonidos y los olores a su alrededor se distanciaron, y descubrió que estaba flotando en un interminable mar de plata. Las esferas se elevaban en la superficie reflectante, expandiéndose como burbujas de jabón. Imágenes de lugares, personas y acontecimientos fluyeron por ellas, rozando el límite de la conciencia de Gryph antes de estallar y desaparecer como un sueño mal recordado.

Gryph se centró en lo más cercano y se vio a sí mismo como un niño que no era Finn Caldwell, sino una niña, sonriendo, con la cara manchada de barro. Llevaba un vestido básico de lino y corría entre altos juncos por la orilla de un ancho río. Una voz alzada de alegría fluyó sobre el agua, y Gryph se sintió feliz.

Entonces la burbuja estalló, y volvió a flotar en el mar de plata. Otra burbuja se expandió justo delante de él, y una parte de él quiso retroceder. *No quiero recordar esta vida*, le advirtió una parte distante de su mente, pero la burbuja de pensamiento se expandió a su alrededor, y una vez más estaba en otra parte.

Estaba cansado, y se encontraba demasiado cerca del suelo. Donde el último recuerdo había sido nítido y vibrante, este recuerdo era opaco y nublado, como si lo recordara a través de una niebla de alcohol o anestesia.

Estaba en una enorme cámara subterránea y alguien gritaba en un tono violento y furioso. Dejó de oír la voz y se concentró en un enorme cubo de metal gris plateado. En él se reflejaba un rostro

distorsionado, un rostro que sabía que era el suyo, pero que no reconocía. Llevaba una barba raída, una nariz ancha y un ceño furioso. Una banda de hierro mate y joyas brillantes coronaba su cabeza.

Colocó ambas manos sobre el cubo de metal, pero a diferencia de la alegría que había experimentado cuando era niño y corría por el río, sintió que una grotesca rabia e impotencia lo abrasaba. Gritó desde lo más profundo de su ser al percibir otra mente, una horrible y singular presencia alienígena que lo bloqueaba, y supo que no era más que un pasajero en este cuerpo.

La corona se calentó en su cabeza, y una gema, un gran diamante claro, brilló con luz interna. Colocó las manos que no controlaba sobre el cubo, y el metal burbujeó y fluyó. La voz temerosa y furiosa que reclamaba su atención se hizo más fuerte, teñida de desesperación.

Gryph intentó pedir ayuda, pero la otra presencia controlaba todos sus movimientos. El metal del cubo se separó, y un zumbido retumbante se hizo presente en sus oídos. Gryph escuchó una última y desesperada súplica, pero la entidad que controlaba su cuerpo no le prestó atención.

El silencio reinó durante unos instantes antes de que la hoja de una espada estallara en el pecho de Gryph. Sintió que le perforaban el corazón y escuchó un terrible aullido de ira cuando la presencia se hizo plenamente conocida para él.

¿Prime? pensó Gryph conmocionado. *Yo soy Prime.*

Algo suave y húmedo le dio un golpe en la cabeza y la visión se desvaneció. Volvió a estar en el mar de plata mientras miles y miles de burbujas se precipitaban a la superficie antes de estallar como agua hirviendo.

Gryph empezó a sentir pánico cuando otro objeto húmedo le golpeó la cabeza, y volvió a estar en el bosque. Un trozo de fruta madura, similar a un melocotón, le chorreó por la sien y le cayó en el regazo. Gryph levantó la vista, irritado, para ver a Xeg colgado de la rama de un árbol.

"Levantar feos, gran peludo viene".

Gryph trató de procesar lo que acababa de ver, mientras se preguntaba al mismo tiempo de qué diablos estaba parloteando el irritante diablillo cuando un aullido sobrenatural partió la noche, y su irritación, al igual que los recuerdos de sus vidas pasadas, se desvaneció.

3

Otro aullido rasgó el aire, éste mucho más cercano. Gryph no tenía idea de qué clase de bestia hacía ese ruido, y como en comparación con el baalgrath que había matado en el Túmulo sonaba como un conejo demasiado agresivo, no tenía deseos de averiguarlo.

Gryph levantó su lanza, obligando a su mente a dejar atrás el horror que había revivido en su *Ensueño del Alma*. Ovrym se encontraba a su izquierda, con su espada empuñada a dos manos, que tanto le recordaba a los samuráis de la Tierra. Las manos de Wick palpitaban con energía cthónica rojinegra. Gryph se volvió hacia Tifala, cuyas manos brillaban con un verde pálido.

"¿Aguantará tu hechizo?"

Tal como lo entendía Gryph, el hechizo *Fogón del Hogar* que Tifala había lanzado actuaba según el mismo principio que una vela de citronela para los insectos. Afirmó que alteraría los sentidos de la mayoría de los animales y monstruos, alejándolos de este hogar temporario. Tenía fe en las habilidades de la maestra de la vida gnoma, pero una mirada a su rostro le dijo que sería mejor prepararse para una pelea.

"No lo sé", dijo Tifala, con un rostro sombrío.

Gryph frunció el ceño y se preparó para la batalla. Activó su nueva ventaja de Grupo de Aventureros, y los cuatro compañeros lo miraron con leve sorpresa, pero luego, uno por uno, aceptaron su liderazgo.

¿Seguro que estás preparado para esto? se preguntó Gryph.

SE HA FORMADO UN GRUPO DE AVENTUREROS.

Wick, Tifala, Ovrym y Xeg han aceptado la invitación a tu ***Grupo de Aventureros****.*

Todos los miembros comparten ahora un Enlace Telepático (Boon 1).

Todos los miembros se repartirán la XP generada por las acciones del Grupo de Aventureros. Se aplica una bonificación de XP del 25%.

La Moral de tu Grupo de Aventureros es actualmente de 11.

10 por Escapar del Túmulo + 1 por Nivel de Liderazgo 3

Tú y tus seguidores son recompensados con una regeneración de +25% a la Salud, la Resistencia, Mana y el Espíritu.

Gryph abrió su mente a los demás. Prepárense, pero manténganse en silencio. Con suerte, el hechizo de Tifala convencerá a lo que sea que esté ahí fuera para que siga avanzando. Pensó Gryph, con pocas esperanzas de que así fuera. Estoy pensando en ti, Xeg.

Gryph escuchó lo que debía ser la versión del diablillo de un arrumaco de anciano. Xeg más silencioso, no como los grandes y ruidosos pasos tun tun.

Por Ganneth, estoy maldito. envió Wick.

Nos lo enviaste a todos, cariño, pensó Tifala.

Mierda.

Xeg mostrar a pequeño baboso lo que es maldito realmente ser. Xeg ser muy mejor para maldecir.

Concentrémonos, chicos, pensó Gryph y tomó el Bastón de Guerra del Rey El'Edryn en sus manos y bombeó Mana en su función de almacenamiento. El artefacto era inmensamente poderoso y podía actuar como una batería mágica, almacenando más de 200 puntos de Mana, pero tenía que llenar el arma él mismo. Se maldijo por no haberlo hecho antes, ya que sus reservas de Mana se habían reducido a menos de la mitad.

Gryph miró hacia los árboles, y una repentina ráfaga de movimientos anunció la bandada de lutins. Se arremolinaron sobre la esfera del hechizo de Tifala, y Gryph podría haber jurado que vislumbró hebras de plata enredadas en cinturas y cabezas. No tuvo tiempo de seguir lamentándose de su pelo cuando varios árboles frente a la cúpula se partieron y cayeron.

El "gran peludo" había llegado, y aunque los árboles y la maleza seguían ocultando a la bestia, Gryph sabía que era enorme. Arrancó un árbol que se estrelló cerca del borde de la cúpula invisible. Luego cayó otro árbol, y Gryph vio a la bestia.

Baalgrath, pensó Gryph con asombro. Ésta era más grande que la que había matado en el Túmulo, y había algo definitivamente diferente en ella. Su piel gris estaba moteada con violentas vetas de color naranja oscuro. Las vetas palpitaban, y Gryph se dio cuenta de que eran las arterias y las venas de la bestia.

¿Qué demonios?

El usó Analizar.

Baalgrath Corrompido
Nivel: *36*
Salud: *560*
Resistencia: *620*
Mana: *0*

Espíritu: *0*

Los Baalgrath no son bestias naturales. Son el producto de una antigua experimentación mágica, que combinó la antigua raza de lagartos wyrmynn con trolls de montaña. Los Baalgrath no son las criaturas más inteligentes o astutas, pero son resistentes y difíciles de matar. Sus amplias capacidades de regeneración les permiten curar casi cualquier herida con el tiempo. Los Baalgrath son omnívoros, pero les gusta darse un festín con las razas consientes más pequeñas que viven en la superficie. Criaturas solitarias en la naturaleza, sus primos wyrmynn, suelen tener baalgrath como mascotas.

Alguna fuerza nefasta e infecciosa ha corrompido a este baalgrath. Todas sus habilidades naturales están aumentadas, y la bestia se encuentra en un estado de rabia casi perpetuo.

Fortalezas: *Desconocidas.*

Inmunidades: *Desconocidas.*

Debilidades: *Desconocidas.*

Bueno, esto es perfecto, pensó Gryph, compartiendo su ventana de *Analizar* con los demás.

Todo el grupo se quedó absolutamente quieto, incluso Xeg. El baalgrath se detuvo y olfateó el aire a través de sus enormes fosas nasales. Los baalgrath eran criaturas subterráneas. ¿Qué demonios hacía esta cosa en la parte superior?

Mientras la bestia movía lentamente la cabeza de lado a lado, buscando con su increíble sentido del olfato, Gryph se fijó en sus ojos. Pequeños, brillantes y casi inútiles bajo tierra, debían ser una absoluta tortura con esta luz. Estaban rojos e hinchados, y un espeso líquido negro goteaba de las esquinas. *Sangre*, se dio cuenta Gryph en estado de shock.

No dejes que te muerda, oyó decir a Tifala en su mente. *Está corrompido.*

Entonces, ¿estaría bien dejar que me mordiera si no estuviera corrompido? envió Wick con un claro tono de sorna.

¿Por qué? pensó Gryph, ignorando el pulso de irritación que Tifala envió a través del enlace.

No lo sé. Nunca he visto nada parecido, respondió Tifala.

¿Lo reconoces, Xeg? preguntó Gryph.

Xeg nunca ver una corrupción así, y Xeg ver mucho de todo. Una oleada de terror brotó del pequeño demonio.

Eso no presagia nada bueno, envió Ovrym, con su voz mental teñida de ansiedad.

El doble ataque de miedo que provenía tanto del diablillo como del xydai heló a Gryph. Sintió que la mente de los gnomos se enfriaba ante esa revelación.

Se supone que los demonios no sienten miedo, pensó Wick con una corriente subterránea de pánico burbujeante.

Xeg no miedo, fue la irritada respuesta del diablillo, pero todos en

el enlace sabían que el demonio mentía.

Cálmense todos. Veamos qué hace, envió Gryph. Gryph oyó gruñidos mentales, pero su tripulación mantuvo la calma. El baalgrath encogió la nariz, inhalando profundamente. Echó la cabeza hacia delante y hacia atrás, escuchando y oliendo.

Pasaron unos segundos tensos antes de que la bestia girara a la izquierda y caminara lentamente alrededor de la cúpula de Tifala. Cinco pares de ojos la siguieron de cerca, y sus dueños permanecieron rígidos e inmóviles.

Contuvieron la respiración hasta que la bestia desapareció en el bosque, pero el sonido de los árboles cayendo marcó su camino. Detrás de él, Gryph oyó a Wick exhalar. En el silencio, el sonido era tan fuerte como una fuerte brisa de verano. Gryph miró a su amigo y asintió.

Eso estuvo cerca, mandó Wick. Gryph le sonrió al gnomo.

No malgastes tu energía celebrando todavía, envió Ovrym y compartió la imagen de lo que estaba viendo. Un lobo enorme estaba justo fuera de la barrera, con los ojos fijos en algo que no podía ver, pero que de alguna manera percibía.

Era una sensación extraña. Seguía mirando a Wick, cuyos ojos se habían abierto de par en par, pero también veía a la bestia que se enfrentaba a ellos a través de la percepción de Ovrym. Era una extraña imagen doble, como una descoloración en una película si la escena se hubiera atascado a mitad de la transición.

Lentamente, Gryph se volvió hacia la bestia. Estaba a la altura del pecho, y su pelaje gris moteado estaba manchado de sangre seca. Los ojos nadaban con los mismos pulsos anaranjados oscuros que habían decolorado al baalgrath. Estaba más cerca de él y, de no haber sido por el hechizo de Tifala, el lobo habría estado sobre él antes de que supiera que estaba allí. Gryph *Analizó* al lobo.

Lobo Atroz Corrompido
Nivel: *13*
Salud: *220*
Resistencia: *320*
Mana: *0*
Espíritu: *0*

Los Lobos Atroz son los primos más grandes y feroces de los lobos normales. Son cazadores en manada y nunca están solos. Los Lobos Atroz han dominado la táctica de mostrar a un miembro de la manada para distraer a las presas potenciales de los ataques furtivos del resto de la manada.

Alguna fuerza nefasta e infecciosa ha corrompido a este lobo atroz. Todas sus habilidades naturales están aumentadas, y el mejor está en un estado de rabia casi perpetuo.

Fortalezas: *Desconocidas.*
Inmunidades: *Desconocidas.*
Debilidades: *Desconocidas.*

Los ojos de Gryph miraron lentamente a la izquierda y luego a la derecha. ¿Podrían estas cosas ver a través de sus defensas? Si podía, entonces el resto de la manada probablemente los estaba flanqueando en este mismo momento.

Cuidado con los flancos. *Estas cosas son cazadores de manada*, envió Gryph. Podía sentir más que ver a su tripulación alejándose del lobo atroz frente a Gryph mientras se ponían en un círculo defensivo.

Gryph mantuvo los ojos fijos en la bestia que tenía delante mientras ésta seguía olfateando el aire. Avanzó lentamente, su hocico encontró el borde invisible de la esfera de Tifala, y el lobo gruñó como si alguna fuerza invisible estuviera irritando a la bestia. Cuando su hocico tocó la barrera, unos destellos de energía de color rojo anaranjado surgieron y rodearon la cúpula.

Prepárense, el campo se está cayendo, envió Tifala.

Un momento después, el campo brilló y cayó. Entonces el mundo se convirtió en un remolino de color gris y naranja cuando los lobos se lanzaron contra el grupo. Gryph se convirtió en un borrón de movimiento cuando el primer lobo atroz se abalanzó sobre él, con un icor anaranjado goteando de sus mandíbulas.

La bestia se abalanzó sobre él tan rápidamente que Gryph apenas tuvo tiempo de activar su ventaja de *parada*. El lobo bajó sus mandíbulas sobre el mango de su lanza mientras Gryph empujaba hacia arriba.

La bestia gruñó y las babas salpicaron a Gryph. Gryph retorció la lanza, satisfecho de oír el crujido de los dientes cuando el mithril blanco de la lanza los aplastó y desgarró. El lobo aulló de rabia y agonía, y retrocedió.

Gryph no perdió el tiempo. Bombeó la mitad del *Mana* almacenado en su arma y activó su ventaja *Empalar* con un empuje poderoso. La punta de la lanza entró en la bestia justo por debajo de la clavícula, y Gryph activó *Golpe Penetrante*, empujando el *Mana* a través de la punta de la lanza y dentro del lobo.

Los ojos del lobo se abrieron de par en par por la conmoción y el dolor, pero la locura que sostenía su mente lo impulsó hacia Gryph, chasqueando sus rabiosas mandíbulas al acercarse. Gryph ajustó el agarre de la lanza y se lanzó con todas sus fuerzas.

Su golpe derribó al lobo, que cayó pesadamente sobre su espalda. Gryph empujó y retorció la lanza, y el lobo se quedó inerte, con los últimos momentos de su vida desangrándose en el suelo del bosque.

Gryph tiró de la lanza y se giró justo a tiempo para ver cómo un segundo lobo saltaba hacia él. Sin ser consciente de ello, Gryph bombeó *Mana* en sus botas y una oleada de velocidad y agilidad fluyó por él. Activó *Esquivo* y se quitó del ataque del lobo. Cuando la bestia pasó junto a él, cargó *Resistencia* en su ventaja de *Contraataque* y giró la lanza en un arco cerrado.

Un chorro de sangre y un chillido de dolor fueron su recompensa cuando la punta adamantina de su lanza atravesó el cuello del lobo, lo que le valió un golpe crítico. El lobo se tambaleó, con la sangre bombeando vigorosamente de su yugular rebanada.

Miró a la criatura mientras se tambaleaba hacia él. Gryph había asestado un golpe mortal, pero hasta que la bestia estuviera muerta, seguía siendo mortal. Lo miró con recelo, y un ahogo gutural surgió de su arruinada garganta.

Detrás de ti, le envió Tifala vía mensaje mental, y Gryph se agachó y rodó cuando otro lobo surgió en el espacio que acababa de dejar. Gryph sintió el aliento caliente en su cuello cuando la mandíbula chasqueante de la bestia no lo alcanzó por un margen mínimo. Volvió a ponerse de pie cuando una pequeña forma se acercó a él de espaldas. Gryph no tuvo que volverse para saber que era Tifala.

"¿Los otros?" preguntó Gryph.

"Por ahora están resistiendo, pero el alboroto atraerá a más de esas asquerosas criaturas", respondió Tifala.

"Entonces es hora de acabar con esto", dijo Gryph con el ceño fruncido. Gryph vertió más del *Mana* almacenado en su lanza y avanzó hacia el lobo. Hizo girar el asta de su arma en arcos furiosos mientras el lobo se recuperaba. El lobo retrocedió ante la furia giratoria de su ataque, pero luego enseñó los dientes y se mantuvo firme. La mirada de sus ojos corruptos hundió torrentes de miedo en el alma de Gryph, y por un momento, Gryph simpatizó con la bestia.

El lobo se lanzó de nuevo contra él, moviéndose a una velocidad demencial. Gryph intentó *Esquivar*, pero esta vez el lobo predijo de

algún modo su movimiento y giró con él. Su intento de *Esquivar* había dejado su lanza en la posición incorrecta para atacar al lobo, y Gryph entró en pánico cuando los dientes cubiertos de icor llenaron su mundo. Desesperado, Gryph dio un puñetazo hacia delante con la mano libre. Su puño entró en la boca voraz del lobo, que era el último lugar donde cualquier ser cuerdo habría puesto su mano.

El lobo parecía sorprendido por la estupidez del elfo de pelo plateado, y sus ojos se entrecerraron hasta convertirse en rendijas mientras se preparaba para saborear la comida gratis. No tuvo tiempo de preguntarse qué había pasado cuando su cabeza explotó hacia afuera en un halo de huesos, sesos y sangre.

Gryph mantuvo su puño por un momento mientras la luz azul del anillo en su dedo se encendía y luego se atenuaba. *El Anillo de Escudo de Aire* se había convertido rápidamente en una de las herramientas favoritas de Gryph, y se preguntaba si quien había fabricado la útil baratija había imaginado que algún día se utilizaría como arma.

Tifala envió un rayo de energía verde hacia un lobo que se enfrentaba a ella, y la bestia lo esquivó. Si hubiera sido humano, Gryph estaba seguro de que la criatura se hubiera reído de la gnoma de pelo morado.

Sin embargo, esa risa habría durado poco, ya que una maraña de gruesas lianas verdes estalló en el lugar donde había impactado el hechizo y se enroscó alrededor del lobo. Espinas se clavaron en el grueso pelaje, y Gryph pudo ver una savia amarillenta que goteaba de sus puntas. El lobo aulló de rabia y dolor mientras las enredaderas le robaban la movilidad y, poco a poco, la vida.

Gryph vio a Wick y a Ovrym de pie, espalda con espalda. El sable de Ovrym era un borrón de color carmesí, y el bastón de Wick palpitaba con la luz infernal rojiza del reino cthónico. Ambos hombres avanzaron al mismo tiempo.

El sable de Ovrym cortó las patas delanteras del lobo más cercano mientras el bastón cargado de Wick estallaba en el pecho de la bestia, saltando para desgarrar su garganta. El lobo de Wick murió con un cráter humeante de pelo chamuscado en el pecho, y Ovrym acabó rápidamente con la miseria del lobo lisiado con una estocada descendente de su espada.

Incluso Xeg fue sorprendentemente eficaz. Gryph vio cómo el diablillo saltaba de la rama de un árbol. Aterrizó en el cuello de un lobo cercano y bombeó energía cthónica carmesí a través de ambas manos en la cabeza del animal.

El dolor hizo que el lobo chasqueara y gruñera mientras corría y corcoveaba como un bronco en un rodeo, tratando de arrojar al pequeño demonio a un lado. No lo consiguió, las patas del lobo se desplomaron, y sus ojos se quedaron en blanco mientras su cara

golpeaba el suelo, cavando un áspero surco en las suaves hojas y la tierra. La lengua se le escapó de la boca mientras le abandonaba el último aliento.

Xeg se levantó de un salto y aterrizó en una rama a una docena de metros del suelo. Miró a Gryph e hizo un gesto con dos de sus dedos.

Maldita sea, el pequeño bicho debe de haberme visto cuando mandé al diablo a Wick con mi mano. ¿Lo ve todo? Gryph sacudió la cabeza con irritación y miró a Tifala.

Sólo quedaba un lobo, y Tifala lo reclamó. Gritó en una lengua que sonaba como el viento y las ramas que se rompen, y una esfera de tierra pulsó hacia arriba desde el suelo como un hervor.

Palpitó como si algo en su interior estuviera desesperado por nacer, y un momento después, la tierra húmeda y la hierba se dividieron. Una criatura achaparrada hecha de tierra y vegetación surgió del suelo y se lanzó contra el último lobo.

Casi sin proponérselo, la curiosidad de Gryph activó *Analizar*, y Gryph supo que la bestia era un *Elemental de la Naturaleza Menor*. Parecía un chimpancé pequeño y asqueroso hecho de tierra, palos y hierba.

Fiel a su imagen, el elemental golpeó al lobo con poderosos golpes por encima de la cabeza. Tras varios ataques atronadores, el último lobo se unió a sus compañeros como un cadáver en ruinas. Una oleada de orgullo por su equipo le invadió mientras observaba los cadáveres que había en el suelo.

En el fondo de su mente, notó que no había aparecido una indicación cuando se había activado A*nalizar*. ¿Puedo controlar cómo y cuándo aparecen mis *indicadores?* No tuvo tiempo de reflexionar sobre el concepto, ya que otra oleada de lobos entró en la batalla.

Las espadas giraron, los hechizos se lanzaron y pronto otra media docena de cadáveres de lobos se desangraron en la hierba. Ovrym y Wick tenían acorralado a un último lobo. Sangraba por un corte poco profundo en la pata delantera y se había arrinconado contra un árbol, con los colmillos desnudos. Wick comenzó a lanzar otro hechizo.

"¡Espera!" Gryph gritó. "Quiero probar algo".

Su equipo lo miró, pero todos asintieron. Gryph sacó el rollo de cuerda de su cintura y lo lanzó hacia el lobo. Luego lanzó *Animar Cuerda* e introdujo su mente en la longitud de la seda de araña. Se deslizó hacia el lobo, como una víbora de caza.

El lobo la miró con recelo, con los labios curvados alrededor de los dientes cargados de icor. El lobo chasqueó la cuerda, pero ésta se movió con una rapidez sobrenatural y se enrolló alrededor de las patas de la bestia.

Pronto tuvo a la criatura inmovilizada.

Gryph se acercó a la criatura con cautela, asintiendo al

recordatorio de Tifala de que se mantuviera alejado de la mordida corrupta del lobo. Se arrodilló y tomó la cabeza de la bestia atrapada en sus manos. Impulsó su voluntad hacia la habilidad *Obligar* de la cuerda, y la bestia se calmó.

A continuación, Gryph envió *Mana* a su mente y activó su más reciente ventaja, *Ligadura de Alma*. De repente, pudo sentir a la bestia, no solo su mente, sino su propia alma, la angustia que sufría el orgulloso animal. Gryph buscó alguna prueba de cómo se había corrompido la bestia, pero el cerebro del animal no guardaba recuerdos como un ser consiente.

En lugar de eso, facilitó su voluntad a través de la tempestad de ira, dolor y confusión que se arremolinaba en la mente del animal y encontró el núcleo de su ser, el pequeño fragmento de todo eterno que era su alma.

Aparecía como una pequeña esfera de luz dorada, pero una presencia extraña se retorcía en la superficie, manchando su pureza. Gryph sintió un momento de simpatía por la bestia. Aunque acababa de hacer todo lo posible por matarlo, nada vivo merecía ese destino.

Gryph sintió las dos oleadas de resistencia, una la naturaleza animal del lobo y la otra una inteligencia maligna tras la mancha de corrupción. Forzó toda su voluntad en la batalla, y su alma gritó. Pedazos del alma de la bestia se aferraron a Gryph mientras la mancha lo asaltaba con picos psíquicos.

Gryph no podía decir cómo lo sabía, pero ahora comprendía que *Ligadura de Alma* era tan peligroso como poderoso. Podía permitirle domar y controlar a una criatura, pero si perdía la concentración, aunque fuera por un momento, la bestia, o peor aún, la corrupción, podía acabar con él.

Tuvo ganas de vomitar cuando los cuchillos contaminados de la energía de otro mundo se clavaron en él, pero bloqueó y rechazó cada uno de ellos, mientras introducía lentamente sus propios torrentes en el alma del lobo. La esencia del lobo luchó contra la infección, dejando a Gryph solo. Tal vez la bestia sabía que el dominio de Gryph sería mejor que la corrupción.

Gryph se empujó hacia el centro de la esfera de luz del alma, y el lobo se entregó a él. Unidos, hombre y lobo se volvieron contra la infección, desatando el poder puro de la vida y la sensibilidad sobre los torrentes retorcidos de color naranja quemado. Se quemaron lentamente bajo su poder combinado, y pronto no quedó rastro de la mancha.

Felicidades. Ligaste el Alma del lobo a tu voluntad.

Esta criatura ligada al alma te servirá fielmente y responderá a tus órdenes mentales. Con el tiempo, tu enlace con tu compañero ligado al alma crecerá al igual que la

inteligencia y el poder de la bestia.

Lo había hecho. Había ligado su alma a la de esta maravillosa bestia y, de alguna manera, la había limpiado de la corrupción. Los ojos de Gryph se abrieron de golpe y cayó de rodillas.

Wick corrió a su lado. "¿Qué demonios ha sido eso?"

Gryph explicó rápidamente lo que había hecho. Los tres amigos lo miraron con los ojos muy abiertos, y tal vez con un poco de miedo. Tifala confirmó que Gryph había limpiado de algún modo a la criatura.

"Esa puede ser una habilidad muy necesaria", dijo Ovrym mientras hacía una mueca de dolor. Se quitó el brazalete izquierdo para mostrar varias heridas punzantes inflamadas en el antebrazo. Las manchas necróticas de color naranja intenso ya se habían extendido hacia el exterior desde la mordedura. Tifala se acercó corriendo y le cogió el brazo con la mano.

Tarareó en un murmullo bajo, y una luz dorada fluyó de sus manos hacia la herida. Los agujeros se cerraron y la hemorragia se detuvo, pero la corrupción naranja permaneció.

"¿Se pondrá bien? preguntó Gryph, con la preocupación clavada en sus entrañas.

"No lo sé", dijo Tifala. "He curado la herida, pero la infección es un total misterio para mí. Creo que está bajo control por ahora, pero si se extiende, entonces..."

"Estamos en un mundo de mierda", terminó Wick.

Gryph quiso descubrir más sobre este nuevo peligro, pero el rugido del baalgrath corrupto silenció la pregunta que se formaba en sus labios. Un rugido que estaba demasiado cerca para su comodidad.

4

El baalgrath volvió a rugir, y esta vez el sonido estaba mucho más cerca. Gryph ayudó a Ovrym a ponerse en pie mientras varios árboles se estrellaban contra el suelo. Los sonidos de otras bestias se unieron al horrible coro del baalgrath, y Gryph sabía que, si no se iban ahora, estarían rodeados.

"Es hora de irnos", dijo Gryph y ayudó a Ovrym a ponerse de pie.

"Debe haber escuchado nuestra pelea con los lobos", dijo Wick y pateó a uno de los lobos muertos.

Xeg bajó de un salto e hizo lo mismo, pasando de un cadáver a otro, pateando cada uno al pasar. Se acercó a Gryph y pateó al lobo con el alma ligada. La criatura domesticada gruñó, pero Gryph la contuvo. Gryph miró fijamente a Xeg.

"Deja de molestarlo".

El diablillo le lanzó un gesto grosero a Gryph, mostrándole exactamente lo que pensaba de él, y Gryph se anotó mentalmente que debía cuidar su lenguaje cerca de la plaga infernal.

Es como estar cerca de un niño, pensó Gryph. *Un odioso niño engendro de Satanás, pero todavía un niño.*

La cabeza del baalgrath asomó por encima del bosquecillo más cercano y vio al grupo. Rugió y corrió hacia ellos. Sus zancadas eran mucho más largas que las de Gryph, pero su tamaño y su torpeza le obligaban a atravesar los árboles o a rebotar contra ellos.

"¡Corran!" gritó Gryph, y todos sus compañeros se alejaron corriendo de la bestia corrupta.

Las ramas azotaban la cara de Gryph, dejándole pequeñas heridas que hacían poco daño, pero lo irritaban seriamente. Mientras corrían, Gryph veía borrones de movimiento desde la derecha y la izquierda. No tuvo una visión clara, pero fueran lo que fueran, eran más grandes que los otros lobos que habían matado.

Superaron varias colinas, cruzaron un pequeño arroyo y finalmente salieron a un claro. Si Gryph no hubiera estado corriendo por su vida,

las ruinas que los rodeaban lo habrían maravillado.

Ante ellos se extendían los muros desmoronados y los restos caídos de dos grandes torres. Gryph había visto suficientes castillos en ruinas durante sus viajes de juventud por Europa como para reconocer que esta estructura había sido alguna vez una poderosa fortaleza.

Las enredaderas y el musgo cubrían las piedras dispersas, sugiriendo que lo que sea que haya destruido este edificio defensivo alguna vez poderoso había ocurrido hace mucho tiempo. *Ojalá eso me hiciera sentir mejor*, pensó Gryph. Se abrió paso entre varios bastiones derribados. Detrás de ellos, los gruñidos y rugidos de una variedad de bestias se acercaban.

Tenemos que encontrar una posición defensiva, envió Gryph a través del enlace mental del grupo.

Adelante y a la izquierda, envió Ovrym.

Gryph giró hacia allí sin mirar, confiando en los instintos de Ovrym. Al acercarse, se dio cuenta de que su confianza en el xydai había sido acertada. Ovrym había visto una torre en ruinas. Sus paredes redondeadas estaban casi intactas, al menos en la parte trasera, donde una luna creciente de un muro cubierto de hiedra proporcionaría una excelente protección.

Gryph se acercó y bordeó entre un par de muros de piedra que, según imaginó, debían ser parte del soporte interno de la torre. Proporcionaban cierta protección y obligarían a la mayoría de sus perseguidores a formar un cuello de botella. Gryph corrió a través de ellos y se giró. Rápidamente evaluó la posición de sus amigos y de los enemigos que los acechaban.

El baalgrath se dirigía hacia ellos de forma torpe y desgarbada y seguía siendo el mayor peligro, pero una multitud de otras bestias corría delante de la enorme criatura. Gryph reconoció a los osos, los ciervos y los lobos, pero los demás eran un misterio.

Una gran criatura leopardo con apéndices en forma de tentáculos que brotaban de sus hombros se deslizó hacia ellos desde la derecha.

Una repugnante bestia voladora de dos cabezas que parecía el producto de la imaginación de un niño psicótico aleteaba sobre ellos. La bestia estaba cubierta de escamas y las garras de sus patas podían desgarrar a un hombre desde el vientre hasta el cuello. Algo más, que podía ser una masa de basura que se tambaleaba, se acercó a ellos desde la izquierda.

Gryph no tenía ni idea de qué demonios eran, pero no tuvo tiempo de usar *Analizar*.

Wick ponte detrás de nosotros e invoca a Avernerius. Tif y Ovrym, vengan conmigo. Crea un perímetro defensivo alrededor de Wick hasta que llegue la ayuda. Xeg, ve a lo alto y sé mis ojos.

Xeg no ser sirviente de elfo con pelo feo.

Gryph suspiró molesto cuando la dulce voz mental de Tifala intervino.

Por favor, Xeg, necesitamos tu ayuda.

Bien, Xeg ayuda, pero sólo para dama bonita. Xeg no ayuda enano pelo azul.

Realmente necesito encontrar una manera de enviarte de vuelta a Bxrthygaal, envió Wick.

Ja, ja, no poder enviar a Xeg de vuelta. Pero tal vez Xeg llevar enano de vuelta. Divertido ser escuchar gritos de ti.

¡Suficiente! envió Gryph. *Ya no tenemos tiempo.*

Gryph envió *Mana* por su brazo derecho, y éste se volvió tan pesado como una piedra antes de que un pico de roca de 60 centímetros de largo saliera volando de su palma y empalara a un ciervo que había bajado su cornamenta para cornearlo.

Estalactita Voladora había sido su primer hechizo ofensivo, y seguía siendo su ataque a distancia favorito.

El ciervo tropezó cuando la piedra le partió el cráneo. Al caer, sus patas se enredaron con un lobo corrupto que le pisaba los talones. El lobo tropezó y cayó con un crujido de huesos y un aullido. El lobo de Gryph saltó sobre el cadáver del ciervo y arrancó un trozo de la garganta del otro lobo, poniendo fin a su vida.

A su derecha, Ovrym lanzó una flecha brillante contra la pantera con tentáculos. Justo cuando la flecha estaba a punto de alcanzar a la criatura entre los ojos, ésta se levantó de repente varios metros hacia la derecha.

Pantera Fase, envió Ovrym.

¿Son esas serpientes las que sobresalen de su hombro? envió Gryph con pánico.

Sí, ja, Xeg encontrar divertido. Muy veneno son esas serpientes. Tal vez tonto de la cabeza de plata deber dejar que serpientes morder.

Gryph se preguntó cómo es que Xeg sabía tanto de, bueno, todo, pero su molestia por el sentido del humor del diablillo alejó ese pensamiento. Disparó varias *Estalactitas Voladoras* más en la refriega, haciendo caer a varias bestias más.

A su izquierda, Tifala luchaba contra la monstruosidad de dos cabezas. La habilidad *Analizar* de Gryph se puso en marcha y supo que la bestia era una *Arpía Buitre.*

Ella envió *Rayos de Vida* hacia el cielo, pero el pájaro evadió la mayoría de ellos. Entonces abrió las dos bocas y gritó. Gryph no podía ver las ondas sonoras que golpeaban a Tifala, pero sí los rastros que dejaban en el aire.

Tifala se llevó las manos a los oídos y abrió la boca. Parecía estar gritando, pero cualquier ruido que hicieran esos gritos fue ahogado por el ataque sónico de la asquerosa criatura.

Gryph clavó la punta de su lanza en el suelo y cogió dos cuchillos para lanzar de la bandolera que llevaba en el pecho. Inyectó *Mana* en sus braceres y lanzó dos de los cuchillos, utilizando las propiedades magnéticas de los braceres para dar más fuerza a sus lanzamientos. Las finas hojas de metal tenían bordes dentados que causaban un daño adicional.

Los proyectiles impactaron en la bestia voladora por debajo de uno de sus dos cuellos y desgarraron la carne escamosa. El ataque sónico de la bestia cesó, y las dos cabezas se echaron hacia atrás, conmocionadas y doloridas.

Una de las cabezas se volvió hacia Gryph, y éste vio la misma corrupción naranja oscura que recorría sus ojos. Aulló con rabia hacia él y se preparó para lanzar otro ataque sónico.

Pero Gryph no había terminado. Introdujo más energía en sus braceres y empujó con ambas manos. Dentro del cuerpo del monstruo aviar, Gryph sintió que los cuchillos dentados se hundían aún más.

La arpía volvió a gritar, pero Gryph no tuvo compasión y tiró y retorció las manos hacia él. Las cuchillas metálicas volvieron a retorcerse, abriéndose paso a través de más carne, rasgando y desgarrando mientras se desprendían del cuerpo de la criatura, arrancando una de sus alas.

La arpía chilló en agonía mientras giraba y caía. Cayó al suelo con un golpe fuerte, y Gryph sonrió. Habría aplaudido de no ser por el estruendoso pisotón del baalgrath al caer con fuerza sobre uno de los cráneos de la arpía.

La bestia aviaria se retorció y murió. El baalgrath lanzó un puño hacia Gryph, que saltó hacia atrás un segundo demasiado tarde. El carnoso puño, del tamaño de una bola de bolos, se estrelló contra su coraza con la fuerza para romper un esternón.

El golpe aplastante dejó sin aire a los pulmones de Gryph, que resolló con agonía. Su *Salud* se redujo por un 25% y, lo que es peor, quedó tendido de espaldas, sufriendo una desventaja.

Desventaja añadida.

Te aturdieron. 50% de penalización a la velocidad de movimiento durante 10 segundos. Confusión durante 10 segundos.

Gryph tosió mientras todo su mundo se convertía en dolor. Sabía que debía hacer algo y preocuparse por algo, pero, aunque su vida dependía de eso, no podía recordar qué era. Entonces fue levantado del suelo y tuvo su respuesta.

Ah, sí, baalgrath, pensó Gryph con un extraño distanciamiento.

En algún lugar de su mente, sabía que debería preocuparse más por la enorme bestia y por la distancia cada vez menor entre él y sus

rancias fauces o sus dentados dientes cubiertos de icor. Sonrió estúpidamente, y entonces las mandíbulas de un lobo apretaron con fuerza el brazo del baalgrath.

El carnoso puño que sujetaba a Gryph se soltó, y éste cayó al suelo en un montón. Levantó la vista para ver a un lobo, su lobo, el lobo al que aún no había puesto nombre, clavando sus mandíbulas en el brazo del baalgrath.

El estúpido trol reptiliano daba vueltas y se agitaba con el otro brazo, tratando de desprender al feroz lobo. Sólo tuvo un leve éxito, ya que el ágil lobo utilizó sus garras para encontrar agarre en la espalda y el costado del baalgrath.

Gryph se puso en pie a trompicones y vio que Tifala hacía lo mismo. El ataque sónico que había devastado a la mujer gnoma había disminuido. Ella lo miró con preocupación, y Gryph le hizo un gesto tonto con el pulgar significando que estaba bien. Era claro que ella no se creyó sus palabras, porque frunció el ceño y corrió hacia él, con una luz dorada en las manos.

Gryph cayó de rodillas y resistió las ganas de vomitar, pero entonces Tifala estaba allí, y el cálido resplandor de su magia curativa rodeó su cuerpo. Al instante se sintió mejor, ya que las debilidades se desvanecieron y su *Salud* volvió a subir al 90%. Ella tiró de su brazo.

"Tienes que levantarte", ella le gritó más fuerte de lo necesario, y Gryph se dio cuenta de que seguía sufriendo el ataque sónico que le había propinado la arpía.

El asintió y se puso de pie, sacudiendo la cabeza para despejar lo último de las desventajas. Un aullido agudo llegó a sus oídos, y sus ojos se levantaron apenas a tiempo para empujar a Tifala fuera del camino de un lobo volador.

Ella cayó al suelo de forma segura, aunque dolorosa. Gryph no tuvo tanta suerte, ya que todo el peso de su mascota *Alma Ligada* lo golpeó en el pecho. Volvió a caer al suelo y sus ojos se encontraron con los del lobo. Su respiración era entrecortada, y de su costado goteaba sangre caliente.

Con un estremecimiento, el lobo murió.

Gryph estaba molesto. Siempre había sido un tipo que le gustaban los perros, y aunque este lobo le habría arrancado la garganta con gusto si no lo hubiera *Alma Ligado*, seguía sintiendo la pérdida de la bestia. Después de todo, le había salvado la vida.

Gryph se levantó a tiempo para ver el puño del baalgrath volando de nuevo hacia él. Se agachó y rodó hacia un lado, extendiendo la mano para sacar su lanza del suelo mientras volvía a ponerse en pie.

Gryph empujó la lanza hacia arriba, alcanzando al baalgrath en el costado. La sangre negra brotó de la herida, y el baalgrath volvió a golpear. Gryph *Esquivó* y la bestia expuso su espalda, pero Gryph

perdió el agarre de su lanza.

Necesito espacio. Se subió a la espalda de la bestia y activó *Empuje*. Gryph dio un salto mortal y aterrizó con gracia a metro y medio de distancia. La ventaja también desequilibró al baalgrath lo suficiente como para que Gryph se recuperara.

Sólo había un problema. Su lanza estaba perdida entre las piernas del baalgrath. Gryph inyectó *Mana* en sus braceres y trató de tirar la lanza hacia él, pero la tonta criatura la había pisado mientras se ponía en pie a trompicones. Estaba momentáneamente desorientado, y Gryph echó un vistazo a su alrededor.

Ovrym estaba luchando contra la pantera fase y no le iba demasiado bien. Envió un mensaje a Tifala para que fuera a ayudar al monje guerrero. Vio docenas de otras bestias corruptas esperando fuera de su alcance.

¿A qué esperan? se preguntó Gryph. ¿Wick? Ahora sería un buen momento, envió al invocador cthónico.

Ya casi, llegó la tensa respuesta.

El baalgrath se había recuperado y se volvió hacia Gryph, abriendo los brazos y rugiendo. *Mierda*, pensó Gryph mientras retrocedía a trompicones. Echó mano de los cuchillos para lanzar, pero recordó su escasa eficacia contra el otro baalgrath. Su mente repasó todos sus nuevos poderes y levantó el brazo izquierdo con la palma hacia arriba.

El *Mana* bajó por su brazo como un río crecido después de una lluvia torrencial, y un chorro de agua salió volando de su palma, golpeando a la bestia desconcertada en la cara. Era la primera vez que lanzaba *Ráfaga de Agua*, y aunque hizo tambalear al baalgrath, sospechaba que se debía más a la sorpresa que al daño real. Sabía que la bestia se recuperaría pronto, sobre todo por su irritante capacidad de regeneración.

De repente, el chorro de agua surgió lateralmente, cavando un surco en el suelo y enviando una lámina de agua fangosa sobre la manada de lobos cercanos. El agua giró hacia arriba y cayó en cascada, empapando a Gryph. Rápidamente cortó la conexión de *Mana* a su hechizo fuera de control y añadió inundación a su lista de delitos contra la moda.

El baalgrath se precipitó hacia adelante, pero resbaló en el lodo y cayó de espaldas, lo que le dio a Gryph el tiempo necesario para quejarse con saña.

¿Qué diablos fue eso?

Ja, la risa de Xeg llegó a través de su vínculo mental. *El tonto cabeza de plata tiene la magia torcida de un lado a otro.*

¿Qué quieres decir? preguntó Gryph.

¿Cómo que querer decir? ¿No *tener ojos? Gran chapoteo de agua girar e ir ... salpicar ... por todas partes. Hacer cabello plateado se vea mucho*

mejor. Y muy divertido.

Entiendo lo que pasó. Preguntaba por qué... Gryph se enfureció.

Oh, Xeg no lo sabe. Esperar, Xeg podría saber, pero no quiere decir. Xeg saber muchas cosas.

He visto algo parecido a ese fenómeno, envió Ovrym, su tono templado trajo un poco de calma a los crispados nervios de Gryph. *En los Reinos Exteriores hay áreas conocidas como zonas sin bordes, donde la magia se desboca, a menudo con resultados imprevisibles.*

Crees que eso es lo que pasó aquí, envió Gryph. ¿Están corrompidos por la *zona sin bordes?*

Lo dudo, respondió el xydai. *Nunca he oído hablar de una zona sin bordes en la superficie de un mundo, pero parece que cualquier fuerza que haya corrompido a estas criaturas también altera el comportamiento normal de la magia, y parece tener... sentido del humor.*

A Gryph se le ocurrió una idea desesperada. *Apártate, voy a intentar algo aquí.* Extendió la mano, invocando más *Mana*, y un minitornado se formó alrededor de su brazo. Cuando el hechizo *Halo de Aire* salió de su mano, envió una oración silenciosa al universo.

Más vale que esto funcione, pensó Gryph.

El *Halo de Aire* le había salvado el pellejo en muchas ocasiones. Proporcionaba una esfera de aire fresco centrada alrededor de la cabeza. Esta sería la primera vez que Gryph lo lanzara sobre alguien o algo que no fuera él mismo. Normalmente, el hechizo expulsaba líquidos, gases extraños o cualquier otra cosa no deseada, y proporcionaba al usuario aire respirable.

Esta vez Gryph esperaba otro resultado.

El hechizo apareció como un leve resplandor alrededor de la cabeza del baalgrath, y por un momento, la criatura imbécil pareció feliz con el olor fresco. Sin embargo, al cabo de unos instantes, la lenta entrada de aire se convirtió en un huracán. El baalgrath entrecerró los ojos y su boca se expandió como la de un perro que saca la cabeza por la ventanilla de un coche en marcha, todo dientes y babas.

A medida que aumentaba la presión del aire, fueron succionados trozos de tierra y ramitas, seguidos pronto por piedras, macizos de hierba y un pequeño pájaro succionado de un árbol cercano. El torrente de aire se hizo tan feroz que tiró de Gryph, atrayéndolo lentamente hacia la monstruosidad.

Gryph empezó a entrar en pánico, pero entonces el hechizo se invirtió, expulsando todo el aire del interior del halo. La estúpida criatura tardó varios segundos en procesar que un vacío rodeaba ahora su cabeza, y entonces, la bestia empezó a asfixiarse.

Se agarró débilmente a la cabeza, intentando, sin éxito, apartar el halo poroso. Se tambaleó de un lado a otro, chocando con árboles y

muros derruidos. Varias veces se golpeó a sí mismo de lleno en la cara, desesperado por desprenderse del agarre invisible de la fatalidad que lo tenía.

Gryph observó cómo la aspiradora succionaba el aire de los pulmones del baalgrath. Gryph sonrió. *No puedo creer que esto funcione*, envió.

Entonces, la corrupción de color naranja oscuro se filtró de los ojos, la nariz y la boca del baalgrath, y se deslizó por el interior de la esfera invisible como una infección.

Gryph vio que su magia parpadeaba y vacilaba, y el hechizo falló.

El baalgrath cayó de rodillas mientras aspiraba fuertes bocanadas de aire. Después de un momento, levantó la vista, con los ojos llenos no sólo de rabia corrupta, sino de conciencia.

"BUEN INTENTO", dijo el baalgrath con una voz de otro mundo, y se puso de pie y le sonrió a Gryph con una inteligencia más aguda de la que la bestia podría poseer. Una risa que sonaba como el lento movimiento de placas tectónicas se elevó en el bosque, y un frío cosquilleo de miedo recorrió la espalda de Gryph.

5

Gryph retrocedió tambaleándose, conmocionado. Algo que no era el baalgrath le había hablado, y no estaba muy contento. El baalgrath sonrió a Gryph con una sonrisa malvada y cargó.

El pánico se apoderó de Gryph y extendió la mano, llenando de *Mana* sus braceres. Tras el estruendo de un camión del baalgrath, su lanza cobró vida y se acercó a su mano.

Se puso en pie justo a tiempo para levantar la lanza en una débil postura defensiva. El puño del baalgrath se estrelló contra la lanza levantada de Gryph, y éste apenas mantuvo el agarre mientras lo aplastaba hasta dejarlo de rodillas. Empujó hacia abajo con mucha más fuerza que antes, y Gryph supo que sus fuerzas pronto le fallarían.

Fue entonces cuando llegó la ayuda.

"¡AVERNERIUS!" bramó Wick con el timbre de otro mundo que poseía su voz cada vez que invocaba al terror abisal. Una grieta se abrió, y vientos calientes y sulfurosos fluyeron sobre él.

Los ojos del baalgrath se abrieron de par en par, y la bestia se olvidó por completo de Gryph mientras se abalanzaba sobre el demonio. El baalgrath era un rival duro, pero el terror abisal era un lugarteniente de los ejércitos del reino cthónico y uno de los seres más mortíferos que Gryph había encontrado desde que entró en los Reinos.

El carnoso puño del baalgrath conectó con el costado de la cara de Avernerius con un crujido de huesos, pero el demonio se limitó a sonreír y a blandir su enorme espada de llamas y azufre hacia arriba, cortando el brazo del trollkin a la altura del codo.

El baalgrath poseído aulló de rabia más que de dolor y estrelló su cabeza contra la cara del demonio. El ancho hocico de la bestia infernal se partió, haciendo brotar sangre negra y caliente sobre ambas criaturas.

El demonio retrocedió y el baalgrath saltó.

Gryph agarró su lanza y se alejó de la batalla de titanes. Miró hacia sus amigos y vio a Tifala con las manos por encima de la cabeza, un

brillante escudo dorado que la protegía, y a Ovrym, que estaba arrodillado a su lado, con la sangre goteando de varias heridas.

La pantera fase entraba y salía de la existencia, intentando atravesar las protecciones defensivas de Tifala, pero sin tener suerte.

Gryph sabía que el *Mana* de ella debía estar agotándose a una velocidad increíble. Era sólo cuestión de tiempo que su escudo fallara. Gryph echó una mirada a Wick, que seguía resguardado tras el muro que había estado lanzando. Su rostro estaba ceniciento y cubierto de sudor. Gryph a menudo no reconocía cuánto le costaba a su amigo invocar el terror abisal.

Estoy bien. Ayúdales, mandó Wick.

Gryph asintió y se volvió hacia sus otros amigos. Un plan se formó en su mente. *Tifala a mi señal, baja el escudo*, envió Gryph. El pánico se disparó a través del enlace, pero él le envió su plan, y ella asintió con la aprobación.

Gryph bombeó todo el *Mana* que le quedaba en las baterías de almacenamiento de su lanza. Sabía que el dolor de cabeza resultante sería más incapacitante que la peor migraña, pero no veía otra opción. Mientras su lanza bebía con avidez su poder arcano, Gryph corrió hacia Tifala y Ovrym.

Gryph cruzó el espacio que los separaba en segundos y, al acercarse, envió *AHORA* a través del enlace. El escudo de Tifala cayó, y la pantera fase maulló emocionada mientras se acercaba hacia su presa. Salió de este reino, y un momento después volvió directamente sobre su presa.

La mirada de sorpresa y dolor en los ojos de la pantera casi hizo que Gryph se sintiera culpable, casi. Había vuelto a la realidad con la lanza de Gryph dentro de su cuerpo, y mientras se materializaba, Gryph había forzado todo el *Mana* almacenado en un *Golpe Penetrante*. Gano un *Golpe Crítico*, y la pantera fase se estremeció y murió, su cuerpo se desvaneció en una niebla gris y se desvaneció de vuelta a cualquier reino que llamara hogar.

Los ojos de Gryph volvieron a la batalla entre el baalgrath y el terror abisal. Esperaba que el demonio matara al baalgrath rápidamente, pero la bestia corrupta estaba resistiendo. ¿Era la corrupción la que la hacía más dura, o era la presencia alienígena que poseía la pequeña mente de la bestia la que de alguna manera potenciaba al monstruo?

El baalgrath se movió con determinación, golpeando sin piedad a Avernerius con el puño que le quedaba. Un golpe hizo retroceder al engendro infernal. El baalgrath aulló y saltó hacia el demonio, pero Avernerius sacó la mano y atrapó al baalgrath por el cuello. El demonio apretó y los huesos crujieron. Avernerius empezó a cantar en su lengua infernal y acercó al baalgrath.

Gryph retrocedió ante la putridez del discurso infernal, y su mente se retorció. Entonces, felizmente, las palabras cesaron, y una corona de llamas brotó de la mano del demonio asando la cabeza y el cuello del monstruo corrupto.

El baalgrath sonrió y abrió la boca, no en señal de dolor, sino como si se preparara para alimentarse. Un torrente de energía naranja magma resplandeciente estalló de la boca del baalgrath y se introdujo en la garganta de Avernerius. El baalgrath soltó una carcajada insólita cuando la energía naranja fluyó a través de Avernerius.

Un momento después, la cabeza del baalgrath explotó en un halo de sangre y huesos.

Una risa baja se elevó, en algún lugar en el borde de la audición de Gryph. Fluyó sobre él y desapareció cuando el baalgrath murió. El cadáver, ahora sin cabeza, se deslizó por el suelo y el demonio se arrodilló. Un extraño silencio cayó sobre el bosque.

Tifala ayudó a Ovrym a ponerse en pie mientras Wick se acercaba a Gryph.

"¿Qué están esperando?", susurró el gnomo.

Gryph miró hacia el bosque, donde decenas de bestias corruptas esperaban, mirándolos y gruñendo.

"No lo sé, pero será mejor que estemos preparados". Avernerius se puso de pie, y la misma risa que podría aplastar piedras que había salido del baalgrath ahora salió de sus fauces forradas de dientes.

Estaba claro que la mente del demonio ya no era suya. Ahora algo más lo poseía, algo más antiguo, algo mucho más peligroso. Sostuvo la espada demoníaca de llamas y cenizas sobre su cabeza y la bajó de un tajo, apuntando directamente a Gryph.

"Eres mío, pequeño dios".

Docenas sobre docenas de lobos, osos, ciervos y otras bestias del bosque, enloquecidos por la corrupción, salieron en estampida hacia el grupo. Gryph se lanzó hacia el demonio corrupto. Cargó el poco *Mana* que le quedaba en su lanza y buscó una apertura. Sabía que estaba a punto de morir, pero tal vez, sólo tal vez, podría llevarse al demonio con él.

El demonio blandió su espada y Gryph levantó su lanza, un patético escudo contra la destrucción de otro mundo que estaba a punto de caer sobre él.

De repente, por detrás y por encima de ellos, varias docenas de destellos de brillante luz esmeralda estallaron hacia abajo. Cada destello perfectamente dirigido encontró un objetivo, y un estruendo cacofónico llenó el bosque cuando los misiles explotaron simultáneamente.

La energía arcana arrancó miembros de los cuerpos que corrían, destrozó pechos y torsos y rompió cráneos. La primera oleada de

bestias atacantes cayó, la mayoría muerta por el impacto, mientras que las que tuvieron la mala suerte de sobrevivir gimieron de agonía.

Una voz poderosa y dominante gritó: "¡Avancen y desenfunden!".

Alrededor de Gryph aterrizaron docenas de altos y regios El'Edryn, vestidos con armaduras de cuero verde oscuro que fluyen con intrincados juegos de hojas y lianas.

Cada uno cayó al suelo en silencio y sacó una flecha de un carcaj a su espalda. Los elfos clavaron sus flechas al unísono, y el *Mana* fluyó por las astas de las flechas, uniéndose en la punta. Un zumbido se elevó junto con la brillante luz verde.

Avernerius se puso en pie a trompicones, con el naranja magma brillante de la rabia corrupta palpitando en sus ojos. Abrió la boca, dispuesto a lanzar otro hechizo, pero el comandante de los El'Edryn habló primero.

"Suelten".

El tañido de varias docenas de arcos se fundió en uno solo, y otra andanada de misiles devastadores voló hacia el terror abisal. El impacto hizo que a Gryph le dolieran los dientes, y el destello lo cegó.

Cayó de rodillas, conmocionado y confundido. Cuando su visión se aclaró, vio a Avernerius. El cuerpo del demonio humeaba por una docena de agujeros rasgados y humeantes. Mientras Gryph observaba, el terror abisal ahogó su último aliento, y su cuerpo implosionó en una singularidad roja y negra.

Gryph se puso en pie a trompicones cuando el grupo de elfos pasó junto a él y volvieron a tensar sus arcos. No hubo tiempo para preguntarse quiénes eran estos recién llegados, ya que la siguiente oleada de bestias corruptas se precipitó desde el bosque.

Los elfos lanzaron otra andanada de flechas, pero a diferencia de la primera, éstas no brillaban con energía imbuida. Aun así, fueron devastadoramente efectivas, y una docena de bestias cayeron a la tierra.

Luego, el resto de los animales corruptos se les echó encima.

Gryph se agachó y giró su lanza cuando las fauces de un lobo se abalanzaron sobre su cuello. La hoja atravesó el cuello de la bestia, y Gryph volvió a girar, arrancando el arma.

Terminó espalda con espalda con un elfo mientras una manada de lobos los rodeaba. Gryph se lanzó hacia adelante, apuñalando a un lobo en el ojo. Éste sufrió un espasmo y cayó, y uno de sus compañeros saltó sobre el cadáver. Gryph tiró de su lanza hacia atrás, pero el siguiente lobo cayó sobre el asta de su lanza, y su peso le arrancó el arma de las manos.

Con un movimiento suave, Gryph sacó su *Daga de Hielo Ordonian* de su vaina, se agachó y apuñaló hacia arriba. Sólo le quedaban unos pocos puntos de *Mana*, y los mantuvo en reserva, esperando que su

estocada fuera certera.

La daga empaló al lobo en el cuello, impidiendo a duras penas que la mandíbula chasqueante de la bestia se cerrara sobre su cuello. Gryph podía oler la corrupción que rezumaba la bestia mientras el hedor de carne vieja de una semana fluía de la boca de la bestia.

Gryph se obligó a no tener arcadas mientras retorcía la daga antes de arrancarla. El lobo se desplomó inmóvil, y Gryph retrocedió, volviendo a su posición defensiva a la espalda del elfo. Otro lobo lanzó un grito de dolor cuando el elfo saltó hacia adelante, con la espada atravesando el aire con un siseo audible.

Los demás lobos se apartaron, mirando con recelo a Gryph y su pico de hielo místico. Se sentía desnudo con la pequeña arma, y sus ojos se dirigieron a su lanza, justo fuera del alcance de los tres lobos restantes.

Se tomó un segundo para contemplar su barra de *Mana*, cuya luz azul se burlaba de él. Pasarían varios segundos más antes de que pudiera lanzar el más rudimentario de los hechizos.

Otro lobo se abalanzó sobre él, y él lanzó la daga en un arco cerrado, alcanzando al animal en la pata delantera. El lobo chilló y retrocedió cojeando mientras uno de sus compañeros ocupaba su lugar. Detrás de él, se soltaron más flechas, y los destellos de luz y las explosiones presagiaron más chillidos de dolor.

El elfo a la espalda de Gryph gruñó y cayó sobre una rodilla. Una rápida mirada hacia atrás le mostró a Gryph que el hombre había bloqueado el mordisco de un lobo con su antebrazo blindado, con un éxito sólo parcial. La sangre corría por el brazo del hombre y goteaba de su mano.

Mierda, pensó Gryph. *Esto está a punto de ponerse feo.* Gryph introdujo su *Mana* en los braceres y, con un movimiento de muñeca, invocó su lanza con un tirón mental. La magnífica arma voló hasta su mano extendida, y giró y dio vueltas, cortando y apuñalando.

Varios lobos más cayeron ante su torbellino de muerte, y luego, finalmente, no hubo más. Gryph se tambaleó, exhausto y cubierto de sangre e icor. Volvió a encajar la punta de la lanza en su alojamiento y se apoyó en el asta. Extendió una mano hacia el elfo que había luchado a su espalda.

El hombre lo miró durante unos instantes antes de aceptar la ayuda de mala gana. Un inquietante silencio se había apoderado del claro, y Gryph levantó la vista. Una docena de arcos enfilados apuntaban en su dirección.

"Suelta tu arma, amante de los demonios", dijo un elfo alto con ojos de plata.

La determinación y la contundencia de la mirada del comandante de El'Edryn convencieron a Gryph de que ésta era una lucha que

perderían, y bajó su lanza al suelo. Levantó las manos por encima de la cabeza y frunció el ceño cuando toda la fuerza de un dolor de cabeza de *Mana* le golpeó de lleno en el cerebro.

"¿Alguno de ustedes tiene una aspirina?" preguntó Gryph con una sonrisa. Apenas vio el destello del movimiento cuando el comandante de El'Edryn arremetió con la culata de su lanza, golpeando a Gryph en la sien.

Cayó al suelo y perdió el conocimiento.

6

Gryph flotaba de espaldas en un océano tranquilo. El lento subir y bajar del oleaje aliviaba su cuerpo y su mente. Se sintió tranquilo, en paz. Entonces, el horrible hedor de sales aromáticas le asaltó la nariz y lo devolvió al mundo, con la cabeza palpitando desde dentro y desde fuera.

Sus ojos se abrieron y vio a uno de los El'Edryn vestidos de verde de pie junto a él. El elfo tapó el frasco de sales aromáticas y le tendió una mano a Gryph. Éste la tomó y el elfo, sorprendentemente fuerte, lo puso de pie. Gryph asintió en señal de agradecimiento y se clavó un pulgar en la sien. El sol se había hundido más hacia el horizonte, y Gryph se preguntó cuánto tiempo había estado inconsciente.

"¿Estás bien?", oyó preguntar a Tifala con un ligero temblor en la voz, y miró a su izquierda para ver a la mujer gnoma que lo miraba con preocupación.

"Estaré bien. ¿Wick? ¿Ovrym?" Gryph siguió su asentimiento y vio a sus dos amigos atados y de rodillas.

"¿Qué significa esto?" dijo Gryph, forzando en su voz más bravuconería de la que sentía. Instintivamente trató de formar otro *Grupo de Aventureros*, pero recibió un mensaje de error inmediato.

El Grupo de Aventureros fue sido bloqueado.

¿Qué demonios?

El comandante de El'Edryn se giró y se acercó a Gryph, con su mirada de acero potente y mortal. "Tú no haces las preguntas aquí. Contéstalas y contéstalas bien, o te unirás a tus amigos en su perdición".

"¡Déjalos ir!" Gryph dijo.

"¿Eres un tonto? ¿No entiendes las instrucciones simples?"

Gryph hizo un balance de su situación y se dio cuenta de que no estaba en condiciones de exigir nada. "Me disculpo", dijo Gryph.

"Estoy cansado, y la batalla fue dura".

Los ojos del capitán elfo se relajaron ligeramente y asintió. "Ahora, dime quiénes son y cómo llegaron hasta aquí".

Gryph miró a sus amigos atados por un momento y luego volvió a mirar al comandante elfo. El hombre era aún más alto que Gryph, y sus potentes ojos grises eran del color de las nubes de tormenta de primavera. Le sostenían la mirada con una intensidad inquebrantable, y Gryph se dio cuenta de que verían cualquier subterfugio.

"Soy Gryph, y estos son mis amigos y compatriotas. Gracias por venir a nuestra ayuda".

"No hemos venido a ayudarlos, sino a luchar contra la corrupción. Ahora, tal vez, conozcamos el origen de esa corrupción". Volvió a mirar a Wick, y Gryph comprendió la precaria situación a la que se enfrentaba su pequeño amigo.

"No somos la fuente de la corrupción".

"El gnomo", dijo el comandante elfo con rabia, señalando a Wick. "Es un invocador cthónico. Nosotros mismos lo presenciamos. Tales magias van en contra de las leyes más antiguas. Se ha condenado a sí mismo".

"¿Y Ovrym?" Gryph preguntó.

"Es uno de los perdidos. Son aberraciones, cánceres. Su propia naturaleza lo condena. Pero tú, tú eres el mayor misterio. Eres El'Edryn, pero no eres de Sylvan Aenor".

"No sé qué es eso", admitió Gryph, desesperado por mantener la conversación sobre él, esperando que el tiempo permitiera a su mente descubrir una salida para él y sus amigos.

"Sylvan Aenor, la Ciudad del Crepúsculo Esmeralda, es el último bastión de los El'Edryn en Korynn. Hemos custodiado este valle desde el Éxodo y lo haremos hasta el Retorno". El elfo lo miró fijamente, con los ojos entornados al darse cuenta de que Gryph aún no entendía. "Entonces dime, El'Edryn, ¿quién eres y de dónde vienes?"

Gryph pensó en mentir, pero no podía arriesgarse a irritar más al elfo. Con un suspiro, le dijo al hombre la verdad. "Soy Gryph, un jugador de la Tierra, y estos son mis amigos".

Los ojos del elfo se abrieron de par en par con sorpresa. "¿Un jugador? He oído hablar de tu clase. Almas de otro reino animando pieles en éste".

"Acertado, aunque sombrío", dijo Gryph con un movimiento de cabeza.

"¿Por qué estás aquí?"

"Ni siquiera sabíamos dónde estábamos hasta que nos lo dijiste. Escapamos del Túmulo a través de un portal unos kilómetros atrás". Los ojos del elfo volvieron a abrirse de par en par, y Gryph supo de algún modo que el hombre rara vez se sorprendía.

"Te llevaremos de vuelta a Sylvan Aenor. El Regente sabrá qué hacer contigo". Levantó la mano, y una docena de elfos que rodeaban a Wick y Ovrym tensaron sus arcos.

"Espera", dijo Gryph y se lanzó hacia el capitán elfo, agarrándolo por el brazo. Varios otros elfos se movieron para arrastrar a Gryph, pero el capitán elfo levantó una mano para detenerlos. "Por favor, son buenos hombres. No pretendo entender sus leyes, pero no puede asesinarlos sin más".

"Tiene razón noble El'Edryn", dijo Ovrym. "He escuchado las historias de su pueblo, mis ancestros, desde que era un niño. Este no es el camino de los Altos Elfos. Invoco el antiguo derecho del Cónclave".

Los ojos del capitán elfo se dirigieron a Ovrym. "No tienes derecho a llamar al Cónclave". El veneno en la voz del elfo se clavó en las tripas de Gryph.

"Tal vez no", dijo Ovrym con calma. "Pero el sí". Ovrym asintió a Gryph, y el capitán elfo lo fulminó con la mirada, con el cuello crispado por la ira. Tras varios latidos estruendosos, el capitán elfo hizo un gesto con la mano hacia un lado, y sus hombres bajaron sus arcos.

"Tómenlos". Los elfos más cercanos a Wick y Ovrym los pusieron bruscamente en pie, y el capitán elfo hizo un gesto para que Gryph y Tifala se unieran a sus amigos.

Los relevaron de sus armas, y Gryph entregó de mala gana su mochila. La bolsa estaba ligada al alma y no podía abrirse ni robarse sin el consentimiento de Gryph. Su contenido estaba a salvo, por ahora.

A lo lejos, unos aullidos desgarrados atravesaron el aire, y todas las miradas se dirigieron hacia ellos.

"Es hora de que regresemos a Sylvan Aenor", dijo el comandante elfo. Los elfos se movieron como uno solo, y el líder se volvió hacia Gryph. "Soy Barrendiel, capitán de los Rangers de Sylvan Aenor. Obedecerás mis órdenes hasta que seas llevado ante el Regente. Él escuchará la verdad de ustedes en el Cónclave, y decidirá sus destinos. Di que lo entiendes. Di que estás de acuerdo".

"Lo entiendo y estoy de acuerdo", dijo Gryph con un suspiro.

Barrendiel giró sobre sus talones en una maniobra tan pulida como cualquier militar que Gryph hubiera visto. "Rangers, andando ". Varios de los elfos se colocaron en posiciones de flanqueo alrededor de Gryph y Tifala, y una docena más tomó posiciones alrededor de Wick y Ovrym. Sus dos amigos seguían atados. Xeg no estaba en ninguna parte.

No estoy seguro de si eso demuestra inteligencia o cobardía.

Se movieron por el bosque mientras el sol bajaba hacia el

horizonte proyectando largas sombras a través del bosque. Los elfos se movían en silencio y con una rapidez sorprendente.

A Wick le costaba seguir el ritmo, y se enganchó un dedo del pie en una raíz expuesta, cayendo de bruces con un gruñido de dolor. Uno de los rangers lo levantó de un tirón y lo golpeó en la espalda. Wick volvió a avanzar tambaleándose.

Gryph se acercó a Barrendiel, consciente de los muchos pares de ojos que le observaban por si le atacaban. "Te pido humildemente que retires las ataduras de Wick y Ovrym. Acatarán mi deseo de hacer lo que tú ordenas, y haremos mejor tiempo con ellos desatados".

Barrendiel miró a Gryph durante varios momentos antes de asentir por encima del hombro de Gryph a otro elfo. Ese elfo cortó las ataduras de Wick y luego se dirigió a Ovrym e hizo lo mismo. Gryph vio un pequeño hilo de sangre en la muñeca del xydai y supo que el elfo había cortado al monje guerrero a propósito.

¿Por qué lo desprecian?

Gryph dejó de lado esa pregunta y volvió a mirar a Barrendiel. El hombre esperaba que Gryph se quejara, pero éste asintió con la cabeza. Trotaron durante una hora mientras el sol se ocultaba detrás de las montañas, arrojando un tono escarlata sobre el valle. Por delante de ellos, otras montañas se elevaban hacia el cielo. Salieron del bosque y entraron en una amplia zona de hierba.

Cuando entraron en el claro, Barrendiel dio un chasquido y levantó dos dedos de su mano izquierda. Los guardabosques se abrieron en abanico, ensartaron las flechas y se volvieron para vigilar su retaguardia. Gryph estaba impresionado, los rangers eran una fuerza de combate tan eficiente y disciplinada como él, o Finn, habían visto jamás.

Puede que sean iguales a los Rangers del Ejército de los Estados Unidos, pensó Gryph, con una punzada de dolor clavada en su corazón al pensar en sus antiguos hermanos de armas.

Al otro lado de la zona abierta, aferradas a los lados de un acantilado escarpado, había dos torres altas y delgadas. Entre los edificios de piedra había una puerta de madera con armazón de metal. La puerta no se parecía a nada que Gryph hubiera visto antes.

Tenía apenas seis metros de ancho, pero se elevaba unos cincuenta metros hacia el cielo, más alta que todos los árboles, excepto los más grandes del valle. En lo alto de la puerta había una almena, custodiada por varios El'Edryn vestidos con armadura. Desde esta distancia, los hombres que custodiaban los pretiles parecían miniaturas pintadas.

"Vaya", dijo Wick, con su cansancio olvidado en su asombro.

"Bienvenidos a Beraan Theryll, la Puerta de la Luna", dijo Barrendiel con merecido orgullo. "Ha custodiado el extremo oriental

de la Serpentina durante milenios, desde la Era del Terror, cuando la Ascendencia Oscura manchó la mayor parte de Korynn con su inmundicia y maldad. Nunca ha sido vulnerada".

"Te creo", dijo Gryph.

Barrendiel levantó el puño y la compañía de guardabosques se detuvo en seco. Barrendiel levantó la vista, atrayendo la mirada de Gryph hacia arriba. Desde allí, podía ver que la parte inferior de la torre, tallada en la propia roca viva, estaba al menos a veintitrés metros por encima de ellos.

A su base había un amplio balcón protegido por gruesos muros de piedra. Las hendiduras de flechas y troneras adornaban el afloramiento. Un vistazo a la torre norte mostró que también poseía el mismo bastión protector.

Una figura se asomó a un balcón en la parte inferior de la torre sur, y entonces una voz clara llamó.

"¿Quién se acerca a Beraan Theryll?"

"Barrendiel, Capitán de los Rangers de Sylvan Aenor y humilde servidor de la Luz. Vengo con una advertencia de corrupción, y tengo prisioneros", dijo Barrendiel en voz alta.

"Lo saludo, Barrendiel, Capitán de los Rangers. Bienvenido. Antes de concederle el acceso, contésteme una pregunta", dijo la voz, volviéndose gélida y fría.

"Por supuesto, Vigilante", dijo Barrendiel con una ligera reverencia.

"¿Es uno de los Malditos el que está con usted?"

"Lo es, Vigilante. También tengo un par de gnomos y un El'Edryn desconocido para nosotros. Ha reclamado el honor del Cónclave".

"¿Cónclave?", dijo la voz con asombro y sorpresa, pero luego se recuperó. "Muy bien, las antiguas leyes siguen vigentes entre los Vigilantes. Pueden entrar. Pero que sepa, capitán, que lo hago personalmente responsable de las acciones de estos prisioneros".

Barrendiel respiró profundamente, aceptando la inmensa carga. "Me siento honrado por su confianza y su fe. Juro por la sangre de mis ancestros que estos cuatro no traerán violencia a Sylvan Aenor".

"Encárguese de que no lo hagan, Capitán", dijo el sombrío Vigilante y desapareció.

El sonido de tornos bien engrasados cobró vida cuando las enormes puertas se abrieron con facilidad. Barrendiel se acercó a Gryph.

"Cumple tu voto o mancharé personalmente el suelo con tu sangre".

"Lo entiendo", dijo Gryph, clavando los ojos en el capitán. Tras un momento, el hombre gruñó y se dio la vuelta.

"Rangers, embarquen. Es hora de volver a casa".

Los rangers que habían estado vigilando su flanco volvieron a formar una columna de marcha. Gryph no tardó en darse cuenta de

que él y sus compañeros estaban perfectamente metidos en el centro de esa columna, rodeados por todos lados.

Mensaje recibido, capitán, pensó Gryph.

La columna atravesó las puertas y entró en el delgado paso de montaña que Barrendiel había llamado la Serpentina. No era mucho más ancho que las propias puertas, y mientras Gryph miraba hacia arriba, varios centinelas lo observaban. Sabía que los elfos que veía eran los que querían ser vistos, y sospechaba que había muchos más escondidos.

A Gryph le recordó el paso de las Termópilas en Grecia, donde los espartanos habían luchado para mantener a raya al enorme ejército persa hasta que llegaran los refuerzos. Fue considerada una de las batallas más importantes de la historia de la civilización occidental.

Ese paso no tiene nada que ver con este, pensó Gryph.

Detrás de ellos, las puertas se cerraron y sonaron. Una media docena de maderos con revestimiento metálico se desprendieron de ambas torres, reforzando la puerta. Gryph no podía imaginar nada en este reino capaz de derribar una posición defensiva tan impresionante.

Gryph volvió a centrar su atención en el camino y se acercó a Wick, Ovrym y Tifala. "¿Están todos bien?"

"Yo viviré, por ahora", dijo Ovrym.

Gryph miró a Tifala y a Wick. "Está agotado, pero debería estar bien", dijo Tifala.

Delante de ellos, un ranger tropezó, atrapado por su compañero que lo miró con gravedad. Gryph reconoció al hombre que había sido mordido por el lobo corrupto, y miró a Tifala.

Ella asintió y se acercó al hombre herido.

"Me llamo Tifala, y soy Maestra de la *Magia Vital*. Por favor, déjame atender tu herida". El herido miró a su compañero y luego volvió a mirar a Tifala. Asintió, y la pequeña gnoma, que parecía una niña entre los esculturales elfos, le puso una mano encima.

Gryph se volvió hacia Ovrym y, en un susurro bajo, le preguntó por qué los El'Edryn lo odiaban tanto.

"Soy un miembro de los Despojados, los Maldecidos", dijo Ovrym, pero sabía que eso no significaba nada para Gryph. Con un suspiro que sugería que estaba a punto de abrir una antigua herida que prefería no exponer, el monje guerrero contó su historia.

"Hace milenios, cuando Korynn aún se tambaleaba por la devastación de la Ruina, fuimos invadidos por los seres más extraños que jamás se hayan encontrado en los Reinos. Los arboleth llegaron en naves voladoras desde lo más profundo de los Reinos Exteriores. Nadie sabía su verdadero origen, pero decían ser los primeros seres sensibles de todos los Reinos. Se llamaban a sí mismos Prime".

La mente de Gryph se tambaleó ante el nombre de Prime y el

hecho de que los arboleth y los Prime fueran los mismos seres.

Si lo que experimenté en mi Ensueño del Alma era cierto, entonces fui Prime en una vida pasada.

Ovrym miró de reojo a los El'Edryn que los rodeaban y supo que estaban escuchando.

"Trajeron con ellos a los illurryth, fieros lugartenientes poseedores de potentes habilidades mentales corrompidas a partir de otros seres consientes utilizando los huevos de arboleth. Vastas franjas del planeta fueron rápidamente conquistadas, y el Prime creó un imperio de mentes vinculadas que mis ancestros llamaron la Ascendencia Oscura.

Los Prime deseaban poner orden en un universo caótico, y creían que la única forma de conseguirlo era esclavizar o eliminar a todos los que no fueran Prime".

Gryph estuvo pendiente de cada palabra y notó que Wick estaba igualmente cautivado.

"Una amenaza tan terrible unió a los pueblos de Korynn, antes enfrentados, y los El'Edryn, los Nimmerios, o los Hombres Altos, los Thalmiir, los Enanos Mayores y los Raal Zanaag, los Primeros Orcos, se unieron para formar la Alianza.

La guerra se decantó a favor de la Alianza, sobre todo por su superioridad numérica. La Ascendencia Oscura estaba perdiendo, lentamente y a costa de muchas vidas de la Alianza, pero estaban perdiendo".

Ovrym suspiró, y Gryph pudo sentir que el El'Edryn más cercano a él se ponía tenso.

"Los arboleth idearon una nueva táctica, y durante una batalla especialmente sangrienta, capturaron a varios miles de El'Edryn que quedaron aislados del ejército principal después de que los Thalmiir no reforzaran su flanco".

Uno de los El'Edryn escupió y murmuró algo sobre los traidores de Thalmiir. Ovrym miró al hombre con expresión de dolor.

"Se llevaron a los elfos capturados y los torturaron, corrompiéndolos en los Despojados, los Maldecidos. Estos fueron mis antepasados".

Gryph vio el dolor que esta historia le causaba al xydai, y ahora comprendía por qué su encuentro inicial en el Túmulo había sido como fue. Gryph había matado a un arboleth, pero fue atacado por una de sus crías. La larva estaba intentando asimilar a Gryph, consumiendo su cerebro, cuando Ovrym lo había matado. El Adjudicador había evitado que Gryph se convirtiera en Prime, pero aun así no era la mejor manera de iniciar una amistad.

Gryph miró hacia el ranger que llevaba su mochila y agradeció a la fuerza que le había dotado de tan maravilloso y raro objeto. En el

interior de la bolsa, guardados en un campo de estasis, había dos huevos de arboleth, una recompensa por su derrota del antiguo mal que había dormido en la cámara del lago del Túmulo.

Ahora, conociendo la devastación que había causado el arboleth, se preguntaba si la posible recompensa por reclamar los huevos palidecería ante lo que podría costarle.

Mejor no mencionarlos hasta que sea necesario, pensó Gryph. *Ya estamos en la cuerda floja.*

El ranger más cercano a Gryph miró a Ovrym con un veneno apenas contenido. "Tus antepasados deberían haberse suicidado, haber salvado sus almas y las innumerables vidas que se llevaron".

El hombre escupió a los pies de Ovrym y se alejó varios pasos.

Gryph quiso increpar al elfo, pero decidió que no era el momento de jugar a ser un guerrero de la justicia social. Además, sabía muy poco de la historia de los Reinos como para juzgar con conocimiento de causa las antiguas enemistades u odios, por mucho que le irritara el racismo explícito.

Esa es una batalla para otro día.

Gryph se acercó a Ovrym y le puso una mano en el hombro. Ovrym lo miró y asintió, con una pequeña sonrisa en los labios. "Una vez me dijiste que eras de los Reinos Exteriores", dijo Gryph en voz baja. "¿Qué significa eso exactamente?"

Ovrym lanzó una mirada nerviosa al elfo más cercano y luego se volvió hacia Gryph.

"Korynn no es más que uno de los muchos Reinos. Cuando la Ascendencia Oscura fue expulsada a los espacios vacíos entre los Reinos, muchos de la Alianza la siguieron. Su objetivo era cazar y exterminar a los arboleth para siempre. Es una batalla que se ha librado durante muchos milenios". Ovrym miró al cielo, donde las primeras estrellas titilaban en la tenue luz del crepúsculo.

Está hablando del espacio. Gryph se dio cuenta con un sobresalto.

Gryph había supuesto que los Reinos, a pesar de todas las maravillas de la magia, eran un lugar atrasado en comparación con la Tierra. Ahora se preguntaba si esa arrogancia cultural estaba equivocada.

Ovrym se dio cuenta de su asombro. "Quizá te lleve allí algún día, amigo mío. Suponiendo que sobrevivamos a la noche". Ovrym le dedicó una sonrisa tensa y se adelantó.

Gryph se dio cuenta de que su taciturno amigo deseaba privacidad, y se sumió en sus propios pensamientos silenciosos.

Un tiempo después, llegaron a otra fortaleza casi idéntica a la que estaba en el extremo más alejado de la Serpentina, y después de "cumplidos" similares, se les permitió continuar su viaje. Cuando atravesaron las poderosas puertas, los ojos de Gryph se abrieron de

par en par con asombro.

Se encontraban en un verde valle de exuberantes bosques y campos, que revelaba una impresionante ciudad que a Gryph le recordaba a las que se esconden en los Alpes suizos. Filas de casas y edificios fluían por el fondo del valle, algunos construidos en piedra, mientras que otros parecían haber brotado de los propios árboles. Más allá había una gran zona boscosa, y por debajo de ellos se extendía un delgado lago cuyas aguas de color negro azulado le sugerían a Gryph que era tan profundo como cualquier lago escocés.

Por encima de todo había una alta torre que no había sido construida, sino que había crecido. Parecían los restos de un enorme árbol. Gryph se quedó con la boca abierta ante su enorme tamaño, y una parte de él, enterrada en lo más profundo, sintió una profunda tristeza que no podía explicar.

Barrendiel agarró a Gryph por el antebrazo, sacándolo de su ensueño. Siguió la mirada de Gryph hacia el árbol, y por un momento, el Capitán mostró simpatía. "Aurvendiel, el Árbol del Crepúsculo. Una vez floreció, y su luz brilló por todo el valle, trayendo tranquilidad a todos los que se deleitaban con su brillo".

"¿Qué le pasó?" Dijo Gryph, con una lágrima en el rabillo del ojo.

"Fue envenenada por la Ascendencia Oscura al huir de este reino". Miró a Gryph con pesar. "¿Imaginas cómo era en su mejor momento? Nosotros, los últimos El'Edryn, la recordamos, aquí", le dio un golpecito a Gryph en el pecho, justo encima del corazón, "Recordamos lo que el Prime nos robó".

"¿Se puede hacer algo por ella?"

"Algunos ya no pueden decir su nombre, refiriéndose a ella simplemente como la Espira. Otros creen que algún día será rejuvenecida, y ese día marcará una nueva época en la historia de los Reinos".

"¿Pero tú no crees eso?"

"Soy realista. Perder a Aurvendiel fue un golpe terrible para nuestro pueblo. Sin su luz, los El'Edryn se convirtieron en las diversas razas de elfos que pueblan el resto de Korynn. Los que vivimos bajo su sombra aún nos aferramos a lo que una vez fuimos, pero pronto también dejaremos de ser El'Edryn".

"Lo siento", dijo Gryph.

"Yo también", dijo Barrendiel y luego apartó el dolor de su rostro y miró a Gryph, una vez más, todo negocios. "He enviado a un corredor por delante. Nos esperan. Prepárense para el Cónclave. Sé sincero con el Regente. Él sabrá si mientes, y si lo haces, tu vida se medirá en horas, independientemente de tu misteriosa condición de El'Edryn". El adusto capitán miró fijamente a Gryph durante unos instantes y luego se dirigió al frente de la columna.

Gryph respiro un aire puro profundamente. Había muchas cosas acerca de él que debía mantener ocultas.

Y cualquiera de esos secretos podía hacer que me mataran.

Por primera vez en mucho tiempo, el hombre que había sido Finn Caldwell sintió verdadero miedo.

7

El viaje a través de la ciudad comenzó bien. La gente común deambulaba por las bulliciosas calles, ocupándose de sus asuntos nocturnos. Las familias y los amigos cenaban y reían. Los sonidos del comercio estaban por todas partes.

La mayoría de los residentes eran otros El'Edryn, pero Gryph vio a algunos humanos y a varios hombres barbudos y achaparrados que supuso eran enanos. Eran la minoría, sin duda, pero las tres razas parecían amables, a pesar del odio escupido por el ranger hacia los "traidores de Thalmiir".

A medida que la tropa se acercaba, las bienvenidas resonaban por las calles. Los niños corrían hacia ellos, y tanto hombres como mujeres sonreían saludando a los guerreros que regresaban. Parecía una ocasión alegre, y luego los ojos se abrieron de par en par, y los gritos de asombro dieron paso al silencio y a los susurros.

Gryph tardó un momento en darse cuenta de que la gente del pueblo no reaccionaba ante él, sino ante Ovrym. Los niños se escondían detrás de sus padres, los rostros palidecían y los ojos brillaban de ira.

"Maldito", oyó decir Gryph a alguien en un tono que sugería que no creía a sus propios ojos. "Despojado", dijo otra voz. "Demonio", dijo una tercera.

Barrendiel levantó un puño y los rangers cerraron filas sobre Ovrym. "No hay razón para alarmarse, amigos míos", dijo Barrendiel con voz fuerte, pero tranquila. "El Regente sabrá qué hacer".

Los ruidos no disminuyeron, pero el tono de las voces sorprendidas y atónitas adquirió un tono más confiado. Fuera quien fuera este Regente, parecía tener la fe de su pueblo.

Los rangers los condujeron a través de la ciudad sin incidentes, y pasaron por una puerta en un muro bajo hacia una gran zona verde. Aurvendiel dominaba el espacio. De cerca, era aún más grande de lo que parecía desde las afueras de la ciudad.

¿Cómo era en su *juventud?*

Wick se acercó a él y susurró. "No sé qué es esto del Cónclave, pero estoy seguro de que mi vida y la de Ovrym, están en tus manos. No lo arruines".

Gryph frunció el ceño y murmuró. "Genial".

"No me llenas de confianza".

"Ni siquiera sé qué demonios es el Cónclave".

"Cónclave es un antiguo privilegio concedido a cualquier miembro de los cuatro pueblos que formaron la Alianza", dijo Ovrym. "Te concede el derecho a presentar tu caso ante un representante autorizado de la Alianza. Es, era, uno de los pocos tribunales justos en todos los Reinos".

"Bueno, eso suena bien", dijo Wick.

"Sin embargo, mi pequeño amigo, estás acusado de uno de los altos crímenes de la Alianza, y yo soy, por mi propia naturaleza, un alto crimen".

"Mi padre siempre decía que me metería en problemas", dijo Wick.

"Lo resolveremos", dijo Tifala, agarrando la mano de su amante, y Gryph casi creyó la sinceridad de su voz.

"¿Puedo volver al Túmulo ahora mismo?" preguntó Wick.

"No te preocupes, mi amigo, nos sacaré de esto", dijo Gryph, fingiendo una confianza que no sentía. Wick lo miró y luego al imponente árbol muerto que había sobre ellos.

Cruzaron la zona verde y llegaron a una gran puerta en la base del árbol. Una parte de Gryph quiso gritar ante la herejía de cortar una entidad tan magnífica, pero luego se dio cuenta de que la entrada había sido cultivada, no cortada.

Varios El'Edryn permanecían rígidos, sosteniendo altas lanzas de guerra élficas. A diferencia del cuero verde oscuro que llevaban los rangers, estos centinelas llevaban una armadura de metal brillante.

Otro elfo, más alto que cualquier otro que Gryph hubiera visto hasta entonces, se encontraba en la entrada. Llevaba una resplandeciente túnica azul y plateada y un bastón de guerra en una mano. Se adelantó y saludó al capitán.

"Bienvenido de regreso, capitán Barrendiel".

"Gracias, Príncipe Regente", dijo Barrendiel con una nota de frío respeto. El otro hombre se dio cuenta, y una pequeña sonrisa de satisfacción se dibujó en su labio.

"¿Estos son los desconocidos de los que enviaste noticias?"

"Sí, mi señor", dijo Barrendiel y levantó la mano izquierda. Sus rangers se separaron como un mar vivo, dejando a Gryph y sus tres compañeros solos en el centro.

El Príncipe Regente camino hacia Tifala. Se dirigió a ella con la cabeza. "He oído que tenemos que agradecerle que haya detenido la

corrupción del joven Farrengiir", dijo el Príncipe Regente. "Mi agradecimiento, maestra vital".

Un rubor cruzó la mejilla de Tifala, que hizo una reverencia al alto elfo. "Me temo que mi tratamiento es probablemente sólo temporal. Si no se controla, la corrupción podría extenderse. Puede que esté más allá de mi capacidad de curación".

Un ceño de preocupación pintó el rostro del Príncipe Regente. "¿Ha podido identificar la infección?"

"No, mi señor", dijo Tifala. "Nunca he visto algo parecido".

"Eso es lamentable. Si puede, me gustaría que hablara con nuestros sanadores y ver lo que su experiencia combinada puede aportar".

"Lo haré con gusto, mi señor, una vez que me asegure de la seguridad de mis compañeros", dijo Tifala, mostrando al alto elfo la dureza que Gryph había visto en ella muchas veces desde el día en que se conocieron. El Príncipe Regente se quedó sorprendido, pero luego sonrió y asintió.

Luego se volvió hacia Wick. "¿Es cierto lo que han dicho? ¿Eres un invocador de demonios cthónicos?"

"No es como si yo haya pedido esa afinidad", replicó Wick con más dureza de la que debería.

"No podemos elegir lo que somos al nacer, sólo lo que nos convertimos en la vida".

Un rubor de vergüenza cruzó el rostro de Wick, y murmuró. "Sólo lo he hecho un par de veces".

"Mi padre es un hombre justo. Sé abierto y honesto con él, y te tratará con justicia". Wick asintió al hombre y pareció algo aliviado. Gryph no estaba tan seguro. Había conocido a habladores encantadores como el Príncipe Regente, y casi siempre utilizaban ese encanto para sus propios fines.

Luego, se paró frente a Ovrym, y su rostro se transformó en un ceño fruncido. Ovrym, para su crédito, sostuvo la mirada del hombre. Pasaron varios momentos antes de que el alto elfo hablara. "Por todas las estrellas de todos los Reinos, eres uno de los Despojados".

"Lo soy", dijo Ovrym. "Pero, ahora nos llamamos los xydai".

"Los Libres", tradujo el Príncipe Regente. "Hmmm, mi padre me dijo que nuestros ancestros borraron tu especie de la faz de Korynn hace mucho tiempo", Ovrym no dijo nada sin dejar de mirar al Príncipe Regente. Tras unos momentos más de tensión, el guerrero elfo sonrió. "Al parecer, no lo sabe todo".

Finalmente, el Príncipe Regente se puso de pie ante Gryph. Las miradas se cruzaron y las voluntades lucharon, y entonces el Príncipe Regente sonrió. "Me encanta lo que hiciste con tu pelo".

Mierda, me había olvidado de eso, refunfuñó Gryph para sí mismo.

"Luchaste con unos lutins, ¿no?" Dijo y sonrió. "No te preocupes, he

tenido un encuentro con las pequeñas bestias. Entre tú y yo, prefiero enfrentarme a un baalgrath".

"Es mejor que te revisen la cabeza si crees que eso es cierto".

El Príncipe rio. "Probablemente tengas razón", luego ladeó la cabeza y miró fijamente a Gryph. "Eres un jugador, ¿no? Conocí a uno de los tuyos, hace mucho tiempo. Ella también era muy luchadora. Tal vez tenga algo que ver con su capacidad de reaparecer. La muerte tiene menos sentido, y también la vida".

"Tal vez".

Con eso, el Príncipe Regente se giró e hizo un gesto para que Gryph y los demás entraran. Después de un momento, Gryph cruzó el umbral hacia la propia torre. Barrendiel y varios de sus rangers lo siguieron, pero la mayor parte de la gran tropa permaneció fuera.

El interior hueco de la torre convertida en árbol era enorme. Gryph observó que podría haber albergado un campo de fútbol entero y que aún quedaba espacio para los espectadores.

El techo se extendía unos quince metros por encima de ellos, y pudo ver amplias escaleras crecidas con lianas que se enroscaban a lo largo de las paredes y que conducían a los pisos superiores. Cuando Gryph y su escolta entraron en la cámara, docenas de altos El'Edryn se detuvieron a observar. Entre ellos había un puñado de enanos y algunos humanos.

El Príncipe Regente los condujo hacia un estrado en forma de medialuna. En el centro, sobre una plataforma más elevada, se encontraba un resplandeciente trono hecho de enredaderas fuertemente tejidas. En el respaldo del trono crecían flores multicolores iluminadas por una tenue luz plateada que proyectaba un maravilloso halo multicolor alrededor de la sala. Gryph observó que el trono estaba vacío.

Una silla más pequeña y menos noble se encontraba más abajo y a la derecha del trono principal. Un hombre de gran porte la ocupaba. Gryph notó el parecido familiar con el Príncipe Regente. En la cabeza llevaba una sencilla banda de plata brillante. No llevaba joyas y carecía de intrincadas volutas. Era un símbolo de autoridad que decía claramente: "No soy un rey".

Alrededor de todo el estrado había guardias con armadura. Al igual que sus compañeros de la entrada, llevaban lanzas, y Gryph pudo deducir por su porte que eran expertos con las armas.

Otras dos figuras se encontraban detrás y a un lado del Regente. Una de ellas era un elfo mayor y más bajo, vestido con una túnica sencilla. Llevaba un libro de contabilidad y una pluma y un tintero sobre un disco de madera que se asemejaba a un tablero de mesa, pero que flotaba en el aire, sin soporte ni piernas.

La otra era una mujer ágil, de penetrantes ojos azules. Parecía

cansada, y su ropa estaba mucho menos adornada que la de los demás en la sala. Su pelo casi negro parecía más desordenado de lo que Gryph hubiera esperado. Si bien casi todos los ojos de la sala estaban puestos en Ovrym, su mirada se mantuvo en Gryph, observándolo con algo que rozaba el miedo.

Cuando se acercaron, un guardia se adelantó. Su armadura era la misma que la de los demás guardias, salvo que tenía un intrincado diseño de jade en las hombreras. Extendió una mano, y el Príncipe Regente y los demás se detuvieron.

"¿Quién se acerca a la Silla Baja de Lassendir? Alto Regente de Sylvan Aenor, Señor Protector del Trono Entrelazado, devoto servidor del Verdadero Alto Rey hasta su Regreso"

"Hasta su regreso". Fue un coro de todos los que estaban en la sala.

"Yo, Myrthendir, Segundo Hijo de Lassendir, traigo a los extraños encontrados en las Ruinas Asoladas. Su líder, un jugador, llamado Gryph, ha convocado el Cónclave".

Los sonidos de conmoción se filtraron por la sala. Aunque Gryph sabía que el Regente ya debía saber que se había convocado el Cónclave, se adelantó fingiendo sorpresa.

"Entonces acércate, Myrthendir, hijo de Lassendir, y toma tu lugar al lado del Regente". Myrthendir se acercó y se colocó a la izquierda de su padre, junto a la extraña mujer. Gryph vio sus hombros tensos y notó que Myrthendir ni siquiera le dirigía una mirada.

Una voz profunda que exigía atención retumbó desde el Regente. "¿Sabéis que al convocar el Cónclave, vuestro destino, todos vuestros destinos", dijo y dejó que su mirada pasara por el grupo para posarse en Gryph, "están ahora entrelazados"?

"Acabamos de conocernos", dijo Wick en voz baja y recibió una rápida patada de Tifala.

Gryph se adelantó, sintiéndose extraño de que lo hubieran presentado como el líder de su grupo. Al considerarlo, se dio cuenta de que la afirmación era cierta. Había tomado el mando durante la batalla contra las criaturas corruptas, y había sido su plan el que les había permitido escapar del Túmulo. Ya no era un papel que le gustara o que quisiera, pero, al menos por ahora, era demasiado tarde para discutir el punto.

"Soy Gryph, y lo entiendo", dijo Gryph, dándose cuenta de que, en realidad, no lo entendía. Se imaginaba que el Cónclave era como un juicio con jurado y esperaba que esta suposición no resultara un error fatal.

El Regente asintió y señaló al hombre con el libro. El hombre descendió lentamente por el estrado hacia Gryph y los demás, y el disco que sostenía la pluma y el tintero lo siguió. Se detuvo frente a Gryph.

"Soy Gartheniel, Guardián de Sylvan Aenor, y primer consejero de su señoría el Regente Lassendir. Las preguntas que ahora te hago deben ser respondidas con la verdad, o esos crímenes se sumarán a los que ya te acusan. ¿Lo entiendes?"

"Lo entiendo", dijo Gryph.

"Pon tu mano sobre el libro. Sabrá si las palabras que dices son verdad o mentira".

Gryph hizo lo que se le había ordenado y sintió que un calor se extendía a través de la cubierta de cuero escamado mientras latía con vida y propósito. Una luz dorada se encendió alrededor de su mano y luego se desvaneció. El Guardián asintió y abrió el libro en una página nueva, sin marcas, y sumergió la pluma en la tinta.

"¿Cómo te llamas?", preguntó el Guardián.

"Soy conocido como Gryph", respondió Gryph, dándose cuenta de que el nombre seguía sonando extraño, de alguna manera ajeno al hombre que antes había sido Finn Caldwell.

El Guardián escribió su nombre en el libro, y una luz dorada flameó alrededor de las letras dejando la tinta seca. El Guardián se dirigió a los demás, repitiendo el ritual, y tanto Tifala como Ovrym dieron sus nombres sin incidentes.

A pesar de las terribles circunstancias en las que se encontraban, Gryph no pudo evitar sonreír cuando Wick le dijo al Guardián su nombre completo. Dinkwick Flintspanner no parecía divertir al adusto Guardián tanto como a Gryph. *Tal vez*

¿Sólo soy un idiota inmaduro?

El Guardián no parecía agraviado por la existencia de Ovrym, y Gryph se dio cuenta de que, a diferencia de todos los demás elfos que había visto hasta la fecha, el bajo Guardián tenía el indicio de un rasgo de barba y sus orejas eran más redondeadas que las de los demás elfos. Activó *Analizar* y supo que el hombre era un semielfo.

Los ojos del Guardián se alzaron, y Gryph tuvo la clara impresión de que el hombre sabía que había sido analizado. "Se considera descortés *Analizar* a alguien sin permiso", le dijo el Guardián en voz baja. "Le aconsejo encarecidamente que no se tome esas libertades con el Regente". El hombre volvió a susurrar la última frase. "Le aconsejo encarecidamente".

Gryph asintió con una inclinación de cabeza que era en parte una disculpa y en parte una comprensión, y el Guardián le devolvió la inclinación de cabeza en aparente aceptación de la disculpa.

El Guardián se volvió hacia el Regente. "Son quienes dicen ser, mi señor". Acercó el libro a la silla del Regente y lo puso a su lado. El Regente puso la mano sobre el libro y miró a Ovrym.

"Adjudicador Ovrym Nightslayer", dijo el Regente. "Eres de los malditos, de los abandonados, de los despojado. Hemos borrado a tu

especie de la faz de Korynn hace muchos miles de años. Acércate y explica cómo llegaste a estar ante mí".

Ovrym dio un paso hacia el estrado, y todos los guardias parecieron ponerse tensos. Gryph no había pensado que eso fuera posible y temía que los rígidos guardias sufrieran un tirón. Ovrym se inclinó ligeramente ante el Regente.

"Mi señor, tiene razón, no soy de este reino, vengo de los Reinos Exteriores. Soy descendiente de los Mil Perdidos".

Los gritos de asombro fluyeron por la sala, e incluso el estoico Regente parecía estar desprevenido. Se inclinó hacia delante, con el dolor luchando contra la serenidad en sus ojos. "Imposible", susurró el Regente, y luego se contuvo.

Gryph no entendía qué eran los Mil Perdidos, pero su mención había tomado desprevenido incluso al Regente.

"Es muy posible, mi señor", afirmó Ovrym. "Los mil niños de El'Edryn capturados por la Ascendencia Oscura sufrieron el mismo destino que todos los Altos Elfos capturados por los arboleth. Fueron torturados y corrompidos, tanto mental como físicamente. Se convirtieron en los Despojados, los últimos de mi especie, y los más poderosos. Yo soy un descendiente de esas pobres almas".

Los jadeos de horror recorrieron a los transeúntes que habían olvidado las tareas que estaban realizando para escuchar las afirmaciones de este demonio de antaño.

"Pero, tras milenios de servidumbre forzada, uno de nosotros se levantó y liberó a nuestro pueblo de los grilletes de esa opresión. Esta líder descubrió que era inmune al condicionamiento mental que el arboleth utilizaba para controlarnos, y con el tiempo nos enseñó al resto a defendernos. Nos convertimos en los xydai, los Libres, y seguimos ahí fuera, en primera línea, luchando para mantener a raya los horrores de los arboleth y los illurryth".

"No he oído tales historias, xydai", dijo el Regente, y la palabra xydai pareció engancharse en su lengua con irritación.

"Han ocurrido muchas cosas en los Reinos Exteriores desde el Éxodo, y debido a los Acuerdos, ninguna de estas noticias habría llegado a usted ni a ningún otro ser de Korynn".

"Explica estos Acuerdos", dijo el Regente.

"Como sin duda sabe, mi señor, el Éxodo iba a ser el asalto final contra la Ascendencia Oscura, diseñado para expulsarlos de este reino y darles caza allá donde huyeran. Sin embargo, cuando sus antepasados, y los míos, persiguieron a las abominaciones hasta los Reinos Exteriores, no podían saber lo que encontrarían. Hay muchos pueblos y criaturas que llaman hogar a los planetas, lunas e incluso a los espacios vacíos de los Reinos Exteriores. Algunos de estos pueblos son tan nobles como Su Señoría, mientras que otros son casi tan

terribles como el arboleth. La Alianza se dio cuenta de que tenía que proteger este Reino de todos los peligros que están arriba".

Ovrym miró hacia el cielo y, a su pesar, muchos otros en la sala siguieron su ejemplo.

"Con ese fin, firmaron los Acuerdos, un tratado de juramento de sangre diseñado para impedir que nadie, ni nada, volviera a pisar Korynn, bajo pena de muerte. Creían que este reino necesitaba tiempo para sanar y desarrollarse, libre de las viejas influencias que casi lo habían destruido".

"Sin embargo, tú estás aquí", dijo el Regente.

"Lo estoy", dijo Ovrym. "No sólo violé los Acuerdos, la ley más elevada de todos los pueblos libres de los Reinos Exteriores, sino que también rompí mi voto como Adjudicador de mantener y defender los Acuerdos".

"¿Te das cuenta de que acabas de admitir un crimen capital?"

"Sí, Su Señoría, pero debo señalar que, dado que no es usted signatario de los Acuerdos y que hasta este momento desconocía su existencia, no tiene autoridad para imponer los castigos enumerados en los Acuerdos".

Un grito de sorpresa recorrió la multitud, y Gryph se preguntó si la táctica de Ovrym era la más sabia.

"Tienes una mente legal ágil, Adjudicador, y tienes, por supuesto, razón en que no tengo autoridad para hacer cumplir estos Acuerdos tuyos. Sin embargo, como seguramente sabes, nosotros..." El Regente abrió sus manos para abarcar a todos los que le rodeaban. "... somos los últimos defensores de la Alianza, y tomamos todos los juramentos para defender este Reino, incluso los que no nos han sido jurados personalmente, como juramentos de sangre. Y ese es un crimen que tengo la autoridad legal para castigar. Por tu propia admisión, demuestras tu culpabilidad".

"Lo hago", afirmó Ovrym, sin apartar sus ojos amarillos del Regente.

"¿Te importaría explicar por qué?"

"Vine a Korynn en busca de mi antiguo maestro, un hombre tan padre como maestro. Un hombre enloquecido por su deseo de proteger este mundo, y los que están más allá de él. En un antiguo tomo, encontró la ubicación de las Divinidades Prime perdidas. Llegó a creer que, si encontraba y se unía a uno de los artefactos divinos, podría proteger los Reinos".

El rostro del Regente pareció palidecer ante la mención del artefacto divino, y más murmullos de asombro fluyeron por la sala. Wick lanzó una mirada nerviosa a Gryph.

"El Panteón ha reclamado todas las Divinidades perdidas", dijo Myrthendir, dando un paso adelante. "Yo mismo he visto a estos

nuevos dioses del Panteón. Llegaron a su dominio a través de la conquista. Conquista que les fue dada, en parte, por los seres conocidos como jugadores". Myrthendir bajó la mirada hacia Gryph. "No hay más *Divinidades* sin contar". Volvió a mirar a Ovrym.

"No sé la verdad de eso, Mi Señor", comenzó Ovrym. "Lo que sí sé es que mi maestro ya era un poderoso Adjudicador, tal vez el más poderoso que la Orden había producido antes de que su mente se volviera hacia su oscura obsesión. Si el rumor era siquiera una posibilidad, le debía a él, y a la gente cuyas vidas mi voto pretendía proteger, hacer todo lo que estuviera en mi mano para ver que no cayera más en la oscuridad."

Myrthendir se quedó callado, y el Regente volvió su mirada hacia el interior, sumido en sus pensamientos.

"Dice la verdad, mi señor", dijo la mujer elfa.

El Regente se volvió hacia ella con una mirada entre la preocupación y la pregunta.

"¿Estás segura?", dijo el Regente.

"El xydai habla con la verdad", dijo ella. Luego, la extraña mujer elfa pasó por delante de Myrthendir y bajó lentamente las escaleras del estrado hacia Ovrym y Gryph.

"¿Hija, mi protegida?" Dijo el Regente, con una voz que era una mezcla de curiosidad y alarma. "Te ruego que te quedes a mi lado, donde es seguro".

"Estaré bien, padre. Este es el hombre que he previsto". Pasó junto a Ovrym y se acercó a Gryph. Levantó las manos como si pidiera permiso.

Gryph no sabía qué hacer con este gesto, pero su cálida sonrisa alivió de alguna manera su preocupación, y antes de que se diera cuenta, había bajado la cabeza hacia ella. Sus pequeñas manos acunaron su cabeza y cerró los ojos.

"Puede que este hombre sea un jugador, pero es de los Reinos y ha vivido muchas vidas tanto aquí como en un lugar lejano fuera de todos los Reinos. Puedo sentir las volutas de su alma, lo que una vez fue y lo que puede llegar a ser. Ahora es un hombre con un potencial infinito".

Mierda, pensó Gryph. *¿Puede sentir la Divinidad?*

"Pero antes fue muchas personas. Entre otras muchas, fue una vez el rey de Thalmiir que perdió la razón".

"¿Dices que en una vida pasada fue el último Rey de Piedra?" dijo Lassendir, con la voz temblorosa.

¿El Rey de Piedra? ¿Puede ser? Gryph recordó las extrañas e incontroladas visiones que había experimentado mientras estaba en *el Ensueño del Alma. ¿Era real?*

"Sí, y es un presagio tanto de tiempos oscuros como de luz". Abrió

sus ojos violetas y miró fijamente a los de Gryph. "Trae consigo la clave de un antiguo secreto. Su llegada presagia un tiempo de perdición o un tiempo de renovación. Nuestros destinos están ahora entrelazados. Él..." Hizo una pausa y sus ojos se llenaron de terror. "Los Moradores de la Oscuridad han llegado. Ha llegado su hora".

Gryph sintió que las manos en sus sienes vacilaban, y entonces la mujer se desplomó. Gryph la atrapó antes de que pudiera caer al suelo.

"Sillendriel", gritó Barrendiel, el capitán de los Rangers, y corrió hacia ella, apartando a Gryph mientras le acunaba la cabeza. Tanto el Regente como Myrthendir también corrieron a su lado, el Regente dejando de lado su formalidad para ver cómo estaba su hija adoptiva. El Príncipe Regente mantuvo una respetuosa distancia. Gryph pudo ver que Sillendriel aún respiraba. El capitán se dio cuenta de lo mismo y se puso de pie de un salto, con un destello de acero que anunciaba la afilada daga en la garganta de Gryph.

"¿Qué le hiciste?" dijo Barrendiel, y Gryph pudo ver el miedo que animaba la ira del hombre.

"Enfunda tu arma, capitán", ladró el Regente con una voz que no podía ser ignorada. "Él no le hizo nada a tu hermana. Es su maldita habilidad de la que es víctima".

Barrendiel frunció el ceño por un momento, pero luego sacó la espada de la garganta de Gryph, la arrastró a lo largo de su mano, dibujando una fina línea de sangre, la limpió en su capa y la devolvió a su alojamiento. Barrendiel retrocedió, sin dejar de mirar a Gryph. Los otros guardias tenían sus lanzas bajadas hacia Wick, Tifala y Ovrym, asegurándose de que no se movieran. Uno de sus rangers le entregó una tira de tela que envolvió en su mano.

"Una vez que un ranger desenfunda su arma, debe probar la sangre", susurró Myrthendir a Gryph mientras el otro elfo se ponía de pie. "Tienes suerte, mi padre intervino".

Varios elfos corrieron al lado de Sillendriel, y el Regente permitió que la ayudaran a ponerse de pie. Sus ojos parecían vidriosos, nublados por una terrible visión que no podía explicar.

Agarró la mano de Gryph con un fuerte apretón y se quedó con la boca abierta. Miró alarmada la mochila de Gryph, atada a su alma, y extendió una mano tentativa para acariciar su superficie de cuero.

Unas manos fuertes la apartaron de Gryph y el Regente la tomó en sus brazos. Miró al Regente con ojos suplicantes. "Por favor, debes creerme, este hombre de un reino más allá de los Reinos es la clave de toda nuestra supervivencia. Debes ayudarlo".

"Silencio, mi niña. Descansa", dijo el Regente.

Los ojos de Sillendriel se acercaron a los de Gryph, y entonces la oyó, no la sintió, en su mente.

Sé lo que llevas, el sello y los huevos. Debes mantenerlos a salvo. No debes permitir que nadie los adquiera, o me temo que la perdición y la destrucción nos reclamarán a todos. Si alguien abre la ciudad, la muerte le seguirá. Prométeme que los mantendrás a salvo.

Se te ofrece la misión La súplica de Sillendriel'

Sillendriel, la hija adoptiva del Regente Lassendir, te ha pedido que protejas el Sello del Rey Enano y los huevos de arboleth. Los Moradores de la Oscuridad llevan mucho tiempo rondando los oscuros recovecos de Sylvan Aenor, y el sello y los huevos podrían permitirles provocar una segunda Ascendencia Oscura.

Dificultad: *Increíble*

Recompensa: *Aumento de la reputación con Sillendriel y seguridad de los Reinos.*

XP: *20,000*

¿Aceptas esta Misión? ¿SÍ/NO?

Gryph no sabía qué hacer con su petición. Su mente estaba más presente que la de Ovrym y los demás cuando él había escuchado sus pensamientos. Era en momentos como éste cuando echaba de menos a Lex. Todavía no entendía todas las "reglas" de los Reinos, y aunque entendía la palabra *Increíble*, no sabía muy bien qué hacer con la escala de dificultad de las búsquedas. Esta era también la primera búsqueda en la que se mencionaba la *Reputación*, otra cosa que no entendía de los Reinos.

Su intensidad, el poder de su necesidad, se filtró en Gryph, y descubrió que le creía. ¿Es un truco, una parte de su habilidad? Gryph vio que sus intensos ojos lo miraban fijamente, y finalmente asintió y aceptó la búsqueda. Sintió que una oleada de calor recorría su cuerpo y supo en el fondo de su mente que la búsqueda se había fundido de alguna manera con su alma.

¿Dónde diablos estás, Lex?

Entonces Sillendriel cayó en la inconsciencia, y Gryph vio un momento de dolor en el rostro del Regente antes de que su papel de líder volviera regresara. El Regente se puso de pie y miró fijamente a Gryph, y sus ojos eran profundos posos de sospecha. Sin dejar de mirar a Gryph, le tendió la mano. "Tráeme la mochila del jugador".

Barrendiel le entregó al Regente la mochila de Gryph atada a su alma. El Regente cerró los ojos como si enviara su voluntad a la bolsa. "Una mochila atada al alma", murmuró el Regente en voz baja y luego miró a Gryph. "Un objeto raro, sin duda. ¿Qué es lo que tratas de ocultar?" Cerró los ojos una vez más y se concentró.

"*El Diario de Jebbis*", dijo el Regente en voz alta con poco interés.

Los ojos de Wick se dirigieron a los de Gryph al mencionar el diario de su primo muerto, y sus ojos parecieron rogarle la verdad a Gryph. La expresión de Gryph era de pesar. Las primeras acciones de Wick al conocer a Gryph casi habían provocado la muerte del jugador,

y esto había sido antes de que Gryph supiera que podía reaparecer.

En su ira, había decidido no darle el diario a Wick, y más tarde, el calor de la batalla le había hecho olvidar el diario. Al ver el dolor en los ojos de su pequeño amigo, Gryph sabía que el gnomo veía su retención como una traición.

"*El Sello del Rey Enano*", dijo Lassendir, y los jadeos fluyeron entre los reunidos.

"¿Quién eres tú?" dijo Barrendiel, avanzando hacia Gryph, con la mano en su daga una vez más. Myrthendir puso una mano en el antebrazo del iracundo capitán para evitar que volviera a sacar su arma.

Los ojos de Lassendir se abrieron de par en par y levantó la cabeza hacia Gryph. El elfo mayor se puso de pie y cruzó la distancia que los separaba más rápido de lo que Gryph hubiera creído posible, y entonces la espada del Regente se posó sobre la garganta de Gryph.

"No uno, sino dos huevos de arboleth", siseó el Regente.

Los jadeos de asombro se convirtieron en chillidos de horror ante la mención de los huevos. Los ojos de Gryph siguieron esos jadeos y descubrieron que varios de ellos provenían de sus amigos.

Maldita sea, los indicadores te advertían de lo peligrosas que eran esas cosas, pensó Gryph.

"¿Eres el Morador de la Oscuridad?", preguntó el Regente.

8

Todas las miradas, y una docena de lanzas, apuntaban a Gryph. Su mente se agitó mientras intentaba averiguar qué decir a continuación. Sabía que su vida estaba en el filo de la navaja y que sus respuestas podrían determinar su caída. Al final, decidió que la simple verdad era el mejor camino.

"No tengo ni idea de quién o qué es eso".

Murmullos de duda fluyeron por la multitud. Lassendir le sostuvo la mirada, y Gryph se sintió como cada vez que el Coronel lo había mirado fijamente a los ojos cuando era un niño, un niño que acababa de mentir, un niño que era muy consciente de que no podía pasar ninguna mentira por su padre.

Menos mal que ahora no miento, pensó Gryph.

"Entonces explica cómo llegaste a estos objetos y por qué los traes hasta aquí". dijo Lassendir, conteniendo a duras penas su ira.

Gryph respiró hondo y le contó al Regente la historia del Túmulo, su batalla con el arboleth, la búsqueda que se le encomendó para recoger los huevos, incluso su muerte a manos de Ovrym.

"¿Moriste?" dijo Lassendir y miró de reojo a Myrthendir. "Entonces, lo que dicen de los jugadores es cierto. ¿Eres inmortal?"

"No lo sé, mi señor. Sé que morí y que regresé, pero no sé si siempre será así, o si hay un límite para esa capacidad. Soy nuevo en los Reinos, y hay mucho que no entiendo. Esa es, en parte, la razón por la que tomé los huevos. No tenía conocimiento del dolor que las viles criaturas que contienen habían traído a este mundo, y la búsqueda que recibí sugería que podían crear poderosas defensas".

"O provocar una gran destrucción", replicó Lassendir.

"También mencionaron eso", dijo Gryph de mala gana. Más murmullos, estos claramente más enfadados, llenaron la sala, pero el Guardián levantó la mano y la sala quedó en silencio.

"¿Y el sello?"

"Era parte de la recompensa por limpiar el Túmulo y matar a su

amo", dijo Gryph.

Más ruidos.

"El Túmulo está lejos de aquí", dijo Myrthendir.

"Y tu relato no explica cómo llegaste a este valle. Estás envuelto por una magia poderosa y antigua. No hay ningún camino de entrada o salida que no tengamos vigilado", dijo Barrendiel.

"Llegamos a través de un portal, un antiguo arco de piedra. Nos llevó a los bosques más allá de la Serpentina. No mucho después, nos atacaron esas bestias corruptas", dijo Gryph.

"Imposible", dijo Barrendiel.

"Mi primo dice la verdad", dijo Myrthendir y miró a su padre. "Los antiguos portales han permanecido inactivos durante mucho tiempo, y los Íconos que se utilizaban para alimentarlos y acceder a ellos se perdieron hace tiempo".

Lassendir miró de Gryph a sus compañeros, y cada uno de ellos le devolvió la mirada, dejando ver al Regente la veracidad de la afirmación. "Tienes muchas explicaciones y excusas jugador, y siento que traes un gran cambio", dijo el Regente, su mano acariciando la tapa del libro. "Pero, también percibo que no hay engaño en ti".

"¿Tío?" dijo Barrendiel, con la ira burbujeando en su interior. "No puedes creer en la palabra de este hombre". El ranger dio un paso hacia el escalón más bajo de la tarima, y los ojos de Lassendir se dirigieron a los de su sobrino, y el poderoso guerrero se detuvo y bajó la cabeza.

Lassendir volvió a mirar a Gryph. "Tú, y tus compañeros, han demostrado la veracidad de sus palabras, así que me inclino por perdonarlos a todos". Miró a Wick y a Ovrym "Del castigo que exigen las viejas leyes".

Wick se relajó visiblemente, y Ovrym inclinó la cabeza en señal de agradecimiento, pero Gryph sospechó que el otro zapato estaba a punto de caer. La mirada que Tifala dirigió a Wick confirmó que ella también estaba preocupada.

Un ranger llevó una gran forma envuelta en una lona hasta los escalones y la colocó entre el Regente y Gryph. Retiró las capas de tela aceitada para revelar a uno de los lobos corruptos que los rangers habían matado con su enorme descarga de flechas.

"Pero está el asunto de esta corrupción", dijo Lassendir y se puso de pie, caminando hacia el cadáver del lobo. "De alguna manera, la corrupción infectó las Ruinas Asoladas justo cuando tú apareciste. ¿Puedes explicarlo?"

Gryph intercambió miradas con sus compañeros y vio la profunda preocupación que burbujeaba justo debajo de la calma exterior de Wick. Gryph volvió a mirar al Regente. "No puedo".

"Es obra de este hechicero demoníaco", dijo Barrendiel, señalando

a Wick.

"Deja de echarme la culpa de todo", refunfuñó Wick.

Lassendir se agachó, posando una mano sobre el lobo corrupto. Los jadeos y las advertencias de "Mi Señor" recorrieron la torre cuando el antiguo elfo tocó el pelaje de la criatura muerta. Hizo una mueca de dolor al pasar la mano por la longitud de la bestia, y Gryph vio una luz pulsante del color del magma fluir por el cuerpo.

"Esto no es corrupción cthónica", dijo Lassendir. "Es la mancha del caos".

Los jadeos llenaron la sala. Gryph vio la conmoción en los rostros de Tifala y Ovrym. Incluso el siempre fiel Guardián parecía desconcertado. "¿Está seguro, mi Señor?"

"Lo estoy", dijo el Regente, y por un momento, Gryph pudo ver que la carga de innumerables siglos pesaba sobre el elfo.

"Pero, eso es imposible", dijo el Guardián, la conmoción y el miedo en la voz del hombre robusto se clavaron en el alma de Gryph.

"Aparentemente no", dijo Lassendir y se puso de pie. Se tambaleó, y Myrthendir se apresuró a dar apoyo a su padre. "De alguna manera, los Príncipes del Caos han perforado el velo entre su reino y el nuestro. Debemos encontrar el origen de la corrupción y sellar la brecha".

Lassendir miró a Gryph. "Nos darás acceso a tu bolsa y nos entregarás el *Sello del Rey Enano* y los huevos de arboleth".

La intensidad del Regente y la advertencia de Sillendriel volvieron a pasar por la mente de Gryph. Respiró profundamente y tragó un poco de bilis. ¿Cómo sé que la mujer elfa habla con la verdad? pensó Gryph, y aunque no tenía pruebas que respaldaran sus creencias, de alguna manera sabía que decía la verdad. Se puso de pie y colocó las manos detrás de la espalda.

"Lo siento, pero no puedo hacer lo que me pides".

Los labios de Lassendir se fruncieron.

"¿Perdiste la cabeza?" dijo Wick, con la conmoción llenando su voz. "Nos matarán a todos y se llevarán la bolsa".

Gryph miró a los ojos de Wick. Lo que dijo a continuación no iba dirigido al gnomo que se había convertido en su amigo, sino al hombre que tenía todas sus vidas en sus manos. "Tal vez, pero soy un jugador, y mi bolsa está atada al alma. Nadie puede abrirla sin mi permiso. Si me matan, resurgiré, lejos de aquí, y la bolsa resurgirá conmigo".

"Bastardo", gruñó Wick y se lanzó contra Gryph. Ovrym agarró al gnomo por el brazo deteniendo su ataque. Los ojos del xydai eran duros como el acero cuando se posaron en Gryph, y sabía que el monje guerrero estaba de acuerdo con los sentimientos de Wick.

Barrendiel se acercó a Gryph y le habló a su Regente. "Mi Regente,

tío, tienes el poder de obligar a este hombre a darnos el sello. Tómalo por la fuerza y déjanos abrir la antigua ciudad de Thalmiir".

"¿No puedes hablar en serio?" preguntó Myrthendir, cuando un temblor de conmoción mancho el rostro del Príncipe Regente.

Barrendiel se volvió hacia su primo. "Nunca he hablado más en serio. Todos conocemos las leyendas. Los Thalmiir dejaron armas fantásticas encerradas en Dar Thoriim, y ahora este extraño aparece con la llave de las antiguas puertas justo cuando la mancha del caos regresa a los Reinos. No puede ser una coincidencia. Necesitamos las armas antiguas para derrotar la corrupción. Es tan simple como eso".

"No puedes saber lo que dices, joven ranger", dijo Lassendir, encorvado y casi dolorido, mientras el Guardián lo ayudaba a recostarse en su silla. "Los Thalmiir no sellaron su antigua ciudad para atesorar sus riquezas, sino para proteger a todos los Reinos de un poder aterrador, del que perdieron el control".

"Bah", espetó Barrendiel. "Cuentos de viejas diseñados para asustar a los niños. Debemos utilizar el sello para protegernos no sólo a nosotros, sino a todos los Reinos. Ninguna amenaza oculta en la ciudad de Thalmiir podría ser más ruinosa que una invasión del Reino del Caos".

Las voces se alzaron en asentimiento, y Gryph sintió que la marea se volvía contra él.

"Obliga a este impostor, a este falso El'Edryn, a entregarnos el sello", dijo Barrendiel. "El Cónclave nunca fue hecho para gente como él".

"Quizá tenga razón, padre", dijo Myrthendir. Los ojos de Barrendiel se dirigieron a su primo ante el inesperado apoyo.

"No", enfureció Lassendir, y su voz resonó en la enorme cámara. "No puedes saber lo que pides. Nunca permitiré que se abran las puertas de esa ciudad. Fue un juramento prometido por el padre de mi padre al último Alto Rey, y sólo el Alto Rey puede liberarnos de ese vínculo."

"Pero el Alto Rey nunca regresará", escupió Barrendiel con una ira apenas controlada, y señaló a Ovrym. "Todos hemos oído las palabras de los labios del Maldito. Si el Alto Rey aún vive, no puede regresar. Está atado por un juramento de sangre".

Todos los presentes conocían la verdad de las palabras del capitán de los rangers con tanta seguridad como sus propios nombres. Lassendir parecía de repente agotado, y la mirada de Barrendiel se suavizó. Subió varios peldaños del estrado y se arrodilló junto al codo de su tío.

"Nos abandonaron, mi señor. Eres el hombre más grande que he conocido, y sólo tú puedes guiarnos a través de esto. Es hora de que tomes el Trono Entrelazado Es hora de que tengamos un Alto Rey una

vez más".

"¡No!" Lassendir soltó un chasquido, y todo el dolor y el agotamiento que Gryph había visto en el Regente desapareció. "Ningún hombre se sentará en el Trono Enlazado hasta que regrese el Alto Rey".

Barrendiel miró a Lassendir conmocionado, y los ojos de ambos se trabaron en una feroz batalla de voluntades. Tras varios momentos de tensión, Barrendiel se levantó y escupió a los pies de Lassendir. "Eres un viejo y un tonto. Nos traerás la ruina a todos". El capitán bajó la escalera del estrado dando un fuerte pisotón.

"Primo", dijo Myrthendir, y extendió una mano para detener a Barrendiel, pero el elfo iracundo le quitó la mano de un manotazo y se dirigió a la salida.

"Rangers a mí", gritó Barrendiel, y las miradas incómodas se cruzaron entre los rangers. Miraron al Regente y a la espalda de su capitán, que se retiraba, antes de ponerse en formación detrás de su comandante.

Lassendir miró a Gryph y dijo. "Te lo pido por última vez, dame el sello y los huevos".

Los ojos de Wick miraban fijamente a Gryph, oscilando entre la ira y la súplica. Tifala libraba una batalla interna entre la confianza que se había ganado Gryph y la traición por lo que éste les había ocultado. Ovrym se limitó a mirar fijamente, la implacable expresión del xydai era imposible de leer.

"Lo siento, mi señor, pero no puedo".

Las cabezas bajaron, y Lassendir suspiró. "Llévenlos bajo custodia", dijo el Regente con voz firme. "Deliberaré en Cónclave y decidiré sus destinos por la mañana".

Los guardias rodearon a Gryph y a sus compañeros. Myrthendir se acercó a Gryph. "No es lo que quería decir con una cooperación sincera".

Gryph no dijo nada, y Myrthendir se apartó, extendiendo la mano para indicar a Gryph que siguiera a los guardias. Gryph hizo lo que le pidieron, y los guardias lo rodearon a él y a sus amigos.

Wick lo miró con rabia. "Acabas de matarnos a todos".

9

Myrthendir los escoltó desde la sala del trono y subió varias escaleras de caracol hasta un piso bien acondicionado. Pesados barrotes custodiaban las ventanas, y las puertas estaban ceñidas con gruesas bandas de metal. Era opulento, pero también claramente una prisión y enviaba un mensaje muy claro. Nos comportaremos bien, por ahora.

Su prisión era un conjunto de habitaciones que dominaban una cuarta parte de la quinta planta de la torre redonda.

"Se han preparado los baños y se les ha dejado ropa limpia. Los cocineros enviarán comida y refrescos. Descansa un poco. Mañana os enfrentaréis al Cónclave", dijo Myrthendir, indicando que debían entrar.

Ovrym cruzó el umbral sin mirar al Príncipe Regente. Wick frunció el ceño ante Gryph al entrar. Sólo Tifala mostró algo de gracia, con una leve inclinación de cabeza en señal de agradecimiento a Myrthendir. Su mirada a Gryph habría enorgullecido a una madre decepcionada. Parecía extraña en su rostro juvenil, pero golpeó a Gryph con toda la furia de un puñetazo.

En la puerta, Myrthendir puso una mano en el hombro de Gryph. "Quisiera hablar contigo".

Gryph asintió y se hizo a un lado con el alto elfo mientras los guardias cerraban la puerta detrás de los compañeros que había llegado a considerar amigos. Amigos que tal vez ya haya perdido, pensó Gryph.

"Harías bien en obedecer las peticiones de mi padre", dijo Myrthendir. "Es un hombre honesto y justo, y aunque las palabras de Sillendriel en tu favor tienen mucho peso con mi padre... y conmigo... no te salvarán si mi padre decide que eres una amenaza".

Gryph asintió ante la advertencia. "¿Por qué Sillendriel respondería por mí?" preguntó Gryph.

Myrthendir suspiró, y sus hombros se hundieron como si la

pregunta de Gryph hubiera despertado viejos e indeseados recuerdos. "He conocido a Sillendriel toda mi vida. Una vez estuvimos... cerca. Luego su habilidad se apoderó de ella".

"¿Qué habilidad?" Preguntó Gryph.

"Es una adivina, una dotada, muchos dirían maldita, con visiones de posibles futuros. Siempre ha sido una habilidad rara en los Reinos, una que normalmente requiere años de estudio para obtenerla y décadas para dominarla."

"Pero ¿Sillendriel es diferente?"

Myrthendir hizo una pausa, como si le doliera, y luego asintió. "Nació con sus habilidades completamente desarrolladas, pero sin la sabiduría y la disciplina de toda la vida para domar esas habilidades. La pobre niña podía ver los acontecimientos futuros sin ser capaz de entenderlos o detenerlos. Cuando era una niña, vio el destino de muchos de los que la rodeaban. La primera fue su niñera, una mujer maravillosa y bondadosa que adoraba a Sillendriel y era igualmente adorada".

Myrthendir hizo una pausa mientras las emociones del momento luchaban en su interior.

"Sillendriel apenas tenía un año cuando una visión de la muerte de la niñera llenó su joven mente. Quería avisar a la niñera, salvarla, pero ¿cómo puede avisar a alguien una niña sin lenguaje ni entendimiento? Esa última noche, Sillendriel lloró y lloró mientras la niñera se despedía y era entregada a su madre. Llamaron a los sanadores, pero ninguno pudo encontrar nada malo en ella".

Gryph sintió un nudo en el estómago al pensar en ello, y el corazón le retumbó en el pecho mientras dejaba que Myrthendir domara sus emociones.

"A la mañana siguiente, encontraron a la niñera, boca abajo en las Aguas Profundas. Era aficionada a dar paseos nocturnos por el lago. Nadie supo cómo se cayó o por qué no nadó hasta ponerse a salvo".

Gryph se encontró con los ojos del Príncipe Regente y vio una fuerza de voluntad.

"Supimos después, mucho después, que Sillendriel sintió todo aquello. Estaba allí con la niñera mientras moría. Sabía quién había cometido el asesinato, pero tardó años en poder contarlo. Resulta que fue una pelea de amantes que salió mal. Para empeorar las cosas para Sillendriel, el amante era un erudito de palacio, un hombre que Sillendriel vería casi a diario durante los siguientes años.

"Cuando Sillendriel pudo finalmente contar su historia, el hombre se enfrentó. Al enterarse de cómo había sido atrapado, lloró y confesó. En su sentencia, dijo que lamentaba mucho la carga que había sufrido Sillendriel. Estoy de acuerdo con el hombre. El asesinato, incluso el accidental, es un crimen horrible, pero forzar esa terrible carga sobre

alguien, especialmente un niño, es un crimen mucho más atroz".

El nudo en el estómago de Gryph se apretó al escuchar la historia de Myrthendir, y sintió una profunda simpatía por la pequeña elfa. Su mensaje desesperado volvió a su mente, y descubrió que creía en su advertencia tanto como en la de Brynn.

Debes mantener el sello y los huevos a salvo, las palabras de Sillendriel fluyeron desde el fondo de su mente. La pregunta es, *¿a salvo de quién? y ¿por qué confío en ella? ¿es eso parte de su don, de su maldición?*

Gryph miró la puerta de palo fierro cerrada. Sabía lo que tenía que hacer, pero también sabía que las personas que probablemente pagarían por esa necesidad estaban detrás de la puerta. Se volvió hacia Myrthendir y lo miró a los ojos. "Pensaré en lo que dices".

"Es todo lo que un hombre puede pedir a otro", dijo Myrthendir con una pequeña reverencia. "Me despido de ti".

Gryph observó al regio elfo alejarse, y luego los guardias le abrieron la puerta, y él entró, listo para enfrentar la ira de sus amigos.

Para ser una prisión, el conjunto de habitaciones en el que se encontraba era cómodo. Pero era una prisión, como demostraban no sólo los pesados cerrojos que se deslizaban en el marco de la puerta de palo fierro al cerrarse, sino también las protecciones mágicas colocadas en su superficie.

Cuando el tintineo de los cerrojos cayó en su sitio, un resplandor de energías marrones y verdes fluyó por la madera. Las runas arcanas aparecieron de la nada, como si hubieran sido garabateadas por una mano invisible que portaba una pluma de energía pura. Se movieron con demasiada rapidez para que Gryph pudiera entenderlas y luego se desvanecieron en la nada.

Eso no impidió que Wick pateara la pesada puerta con frustración. Su madera parecía tan imperturbable como el par de guardias fuertemente armados que estaban fuera de su prisión. Sólo el pie de Wick sintió el asalto, lo que no hizo más que agriar el ánimo del gnomo.

Tifala puso sus manos sobre los hombros de Wick y le transmitió calma. Wick se relajó durante unos breves instantes antes de que sus hombros se volvieran a tensar con rabia y se girara hacia Gryph.

"¿Cuántas mentiras nos has dicho desde que te conocimos?"

"Siento lo de Jebbis", dijo Gryph, con el arrepentimiento clavado en él. Jebbis era el primo de Wick, brutalmente asesinado y luego devorado en el Túmulo por un baalgrath. Imagina un gorila reptiliano enorme e idiota, y tal vez empieces a entender a la asquerosa criatura que casi había sumado a Gryph a su dieta. Sólo pensamientos rápidos y un poco de suerte habían salvado a Gryph de unirse a Jebbis.

"¿Cómo pudiste ocultar su diario, que estaba muerto?"

"No diste la mejor primera impresión", dijo Gryph a modo de disculpa. "Y después de que se llevaran a Tifala, no sabía si podrías soportar más malas noticias. Lo siento, sé que debería habértelo dicho".

Las fosas nasales de Wick se encendieron, y Gryph sospechó que sólo una parte de la ira del gnomo iba dirigida a él. Por haber leído el diario de Jebbis, Gryph sabía que Wick se culpaba por haber metido a Jebbis en la situación que llevó a la muerte de su primo.

Gryph también sabía que Jebbis no compartía ese sentimiento. Gryph se reprendió a sí mismo por haber olvidado el diario, pero se dio cuenta de que, a pesar del dolor que le causaría, su pequeño amigo merecía saber la verdad de la muerte de su pariente. Respirando profundamente, Gryph le dijo a Wick lo que sabía.

"Si sirve de algo, él no te culpó de su muerte".

Tifala abrazó a Wick mientras el pequeño gnomo se estremecía, con sus emociones saltando de la culpa a la ira y de nuevo a la culpa. Periódicamente, los ojos cargados de lágrimas de Wick se acercaban a los de Gryph, y éste hacía lo posible por sostener esa mirada con calidez y compasión.

"Creo que necesito un baño", dijo Wick y miró a Tifala. Ella lo condujo a una sala contigua donde había varias tinas grandes sobre el piso de baldosas, con volutas de vapor que se dirigían hacia el techo.

Una mirada de reojo a Ovrym le dijo a Gryph que el xydai le estaba dando a las emociones de Wick el respeto que merecían, pero que su enojo con Gryph era aún más feroz que el del gnomo. Gryph lo notó y se acercó al monje guerrero de piel ceniza. Una vena se tensó en la sien del hombre cuando Gryph lo miró fijamente a los ojos.

"Di lo que tengas que decir", dijo Gryph.

"Intento ser lógico", dijo Ovrym. "Sé que no puedes haber conocido el pasado de mi pueblo cuando reclamaste los huevos de arboleth, así que mi mente lógica está dispuesta a perdonar tu ignorancia".

"¿Pero?" dijo Gryph.

"Sin embargo, acababas de enfrentarte a la bestia y conocías el peligro que representaba. Creo que las indicaciones que recibiste así lo indicaban".

Gryph asintió con la cabeza, pero no dejó que sus ojos se apartaran de la penetrante mirada del xydai.

"Aun así, reclamaste los huevos. La arrogancia de esa acción me preocupa. Sugiere un deseo de poder que debe ser alimentado sin importar el costo".

Gryph suspiró, y supo que había verdad en las palabras de Ovrym. Puede que no supiera el infierno que podía desatar un arboleth, pero al conocer el poder potencial de los huevos, había ignorado ese peligro. Había sido un riesgo, incluso entonces lo había sabido.

Tal vez ese riesgo había sido imprudente porque no tenía la capacidad actual de hacer uso de los huevos. Sin embargo, le habían enseñado a utilizar todas las armas que se pusieran a su disposición. Eso sí, por lo que Ovrym les había contado sobre el arboleth, los huevos de su mochila de alma eran más nucleares que convencionales.

"Tienes razón. Podría alegar ignorancia como defensa, y esa defensa tendría cierta validez. Y sí, los huevos pueden usarse para un gran mal, pero también pueden usarse para luchar y protegerse contra ese mal. Te prometo que, si vivimos hasta mañana, te consultaré sobre cualquier uso de los huevos. Escucharé tu sabiduría y la consideraré bien antes de decidir. ¿Es eso aceptable?"

Ovrym dudó durante varios momentos, los antiguos temores astillaban su lógica y su autocontrol. Gryph sintió que necesitaba un último empujón de seguridad.

"Por ahora, están a salvo. Nadie puede acceder a mi mochila sin mi permiso. Está atado al alma, bloqueado para todos menos para mí".

Ovrym miró fijamente a los ojos de Gryph durante varios momentos. "Confiaré en que harás lo correcto, pero nunca estaré contento con esto".

Gryph agarró al hombre por el hombro y apretó. "Lo entiendo, y no puedo pedirte más que seas fiel a tus sentimientos".

Ovrym respiró profundamente. "Y no pongas demasiada fe en la hechicería de las cosas. Todas las cerraduras pueden romperse. Todas las puertas pueden abrirse".

Con eso, el alto xydai se dio la vuelta y entró en la habitación contigua. Allí se despojó de sus ropas andrajosas y sucias y se metió en uno de los fragantes baños de vapor.

Gryph suspiró. *Nuestros carceleros están cumpliendo sus promesas*, pensó Gryph, esperando que no fuera un mal presagio de lo que estaba por venir. La experiencia le había enseñado que esas cosas podían cambiar como los vientos.

Con un suspiro, se dirigió a la habitación. Por respeto a sus compañeros, o tal vez por miedo a su reacción, Gryph eligió la bañera más alejada de los demás. El agua caliente le alivió los músculos doloridos y le limpió la suciedad, creando un halo de mugre y suciedad. La bañera succionó la suciedad.

Está filtrando el agua, pensó Gryph con asombro. Cerró los ojos y se sumió en su ensoñación.

Mientras su mente entraba en un estado de recuperación, Gryph sintió, por un breve momento, que otra mente tocaba la suya. Le resultaba familiar y a la vez totalmente ajena, y Gryph no podía evitar sentirse como si estuviera siendo *analizado* de algún modo. Pero su agotamiento lo arrastraba como la luna a la marea, y se abrazó a su ensueño.

10

Lassendir llamó ligeramente a la puerta de palo fierro y luego la abrió. La habitación era espaciosa y estaba bien iluminada por globos luminosos. La sanadora que había estado atendiendo a Sillendriel se puso de pie e hizo una pequeña reverencia al Regente. Hizo un gesto con la mano que demostraba que no era momento de formalidades.

"Le he dado *Esencia de Flor de Luna*", dijo la sanadora. "Está tranquila y debería descansar bien".

"Gracias. Por favor, danos un momento".

La sanadora se inclinó y se dirigió en silencio a la puerta. Lassendir la vio marcharse, y luego el anciano elfo se sentó junto a la cama de la elfa de pelo oscuro y la miró. Tenía los ojos cerrados y su pecho subía y bajaba con una respiración tranquila. Le alisó el pelo negro con un ligero toque, y ella se revolvió, con los ojos vidriosos mirando a la Regente.

"Lo siento. No era mi intención despertarte".

Sillendriel sonrió y tomó su mano entre las suyas.

"¿Cómo estás, hija mía?"

"Mi mente está inundada de posibilidades, padre. Siento tanto un gran miedo, como un gran potencial", dijo ella con voz aletargada.

Lassendir le sonrió, pero su mente era un caldero incontrolado de miedo y preocupación. Deseaba dejarla dormir, pero confiaba en sus visiones, a pesar de su naturaleza errática. "Cuéntame lo que viste", dijo, odiando que su papel de Regente tuviera prioridad sobre su papel de padre.

"Los Moradores siempre han estado aquí, padre, pero ahora ha llegado el momento de la oscuridad. Este hombre, Gryph, la intensificará, pero también es el único que puede detenerla. Demasiados hilos de posibilidades nadan en mi mente, y temo que, si tiro demasiado de uno, todo el tapiz se desenredará y nos dejará a todos en la oscuridad".

Sillendriel miró profundamente a los ojos del hombre que la había

criado. "Hay más caminos por delante que el día en que murieron mis padres, y yo no pude evitarlo".

Las lágrimas acudieron a sus ojos, y el Regente se inclinó para besarla en la frente.

"Todo lo que puedas contarme, Sil, será de gran ayuda", dijo el Regente, utilizando el apelativo de mascota, el nombre privado de la hija adoptiva a la que quería tanto como a sus propios hijos.

Sillendriel tragó saliva y miró a los ojos del Regente. Su mirada se centró en él, y luego dijo. "Confía en Gryph". Luego su enfoque se atenuó, y cerró los ojos y se sumió en su ensoñación.

Lassendir suspiró y se inclinó hacia delante para besarla ligeramente en la frente. Luego se sentó y la observó. *Ten paz, hija mía. Te lo mereces*.

"¿Cómo está?", preguntó una cálida voz desde detrás del Regente. El elfo mayor se volvió para ver a Myrthendir de pie en la puerta, con los ojos puestos en Sillendriel.

"Descansando, hijo", dijo el Regente, y le indicó una silla disponible.

Myrthendir se acercó en silencio a la silla y se sentó. Durante un largo momento, ambos hombres se quedaron mirando a Sillendriel.

"¿Qué ha pasado entre vosotros dos?", preguntó el Regente, que de repente parecía tener cada uno de sus dos mil años, como si su comportamiento antes poderoso hubiera sido un acto de voluntad.

Myrthendir suspiró, sin apartar los ojos del rostro de la mujer dormida. "Después de mi viaje al mundo exterior, yo era un hombre diferente. Había cambiado y ya no era digno de ella". El rostro de Myrthendir estaba tranquilo, pero sus ojos proyectaban una luz de pérdida, y quizás de arrepentimiento.

"Ella no se siente así", dijo Lassendir, mirando a su hijo. "Yo tampoco".

"Pero yo sí, padre". Myrthendir miró a los ojos de su padre. "No estaba destinado a ser tu heredero, ese era el camino de Orthendir".

"La muerte de tu hermano fue culpa mía, no tuya. Como lo fue la de tu madre, y la de la madre de Sillendriel y su padre", dijo Lassendir, mirando a Sillendriel. "Ella vio tantos caminos que se me puede perdonar que no entendiera cuál iba a ser, pero yo debería haber hecho más. Es mi culpa que hayan muerto".

Myrthendir apoyó una mano ligeramente en el hombro de su padre.

"Tú no tienes más culpa que yo, o que ella", dijo, señalando con la cabeza a la mujer dormida. "Cuando Barrendiel y yo dejamos el Aenor Silvano para encontrar nuestro propósito, nos sentimos libres. Creíamos que podíamos elegir nuestros destinos, pero ambos nos vimos pronto desprovistos de esa idea". Myrthendir miró a su padre.

"No somos dueños de nuestros destinos, padre. Todos recorremos los caminos que los Reinos eligen para nosotros".

"¿Y qué camino recorres tú, hijo mío?" dijo Lassendir, y una mirada de preocupación apareció en los ojos del elfo mayor.

Myrthendir miró a Sillendriel mientras el amor luchaba contra el propósito en él. "No puedo ver lo que está por venir como ella, pero sé esto, mi camino me llevará a través de la más oscura de las noches, pero si puedo encontrar el camino al otro lado, cambiaré los Reinos tal como los conocemos. La carga de una nueva era pesa sobre mis hombros".

Lassendir tomó el hombro de su hijo. "¿Cómo puedo ayudarte con esta carga?"

"No puedes, padre. Ojalá pudieras, pero es un viaje que debo hacer por mi cuenta".

El Regente suspiró, sabiendo que su hijo decía una verdad más profunda. Luego asintió y se puso de pie. "En última instancia, todos recorremos nuestro camino solos. Ojalá no fuera el camino de los Reinos, pero lo es. Sin embargo, debes saber esto, hijo mío, que te ayudaré en todo lo que pueda, sin importar el costo".

Myrthendir miró a su padre, y las lágrimas se posaron en las esquinas de sus ojos. "Sé que lo harás, padre".

Con un apretón en el hombro de su hijo, Lassendir se dio la vuelta y se dirigió a la puerta. Se volvió hacia su hijo, cuyos ojos ya se dirigían a la mujer que había amado y perdido. "Sigue tu camino, hijo mío, y encuentra el camino de vuelta a nosotros". Se dio la vuelta y salió de la habitación, cerrando la puerta tras de sí con un pequeño clic.

Myrthendir extendió una mano vacilante, dispuesto a acariciar un cabello errante de la frente de Sillendriel. Al acercarse, la mano le tembló, y la retiró, formando un puño. Al cabo de un momento, el temblor cesó y el alto elfo se puso de pie. Miró a Sillendriel.

"Lo siento", dijo con una voz apenas audible.

*****

Lassendir entró en sus aposentos y encontró al Guardián esperándole. El semielfo se puso de pie y se inclinó. El Regente le hizo un gesto de irritación con la mano al Guardián. "¿Cuántas veces te he dicho que prescindas de las formalidades cuando estamos a solas, Gartheniel?"

"Muchas veces, Mi Señor".

"Sin embargo, pareces incapaz de recordar una orden tan sencilla".

"Sí, Mi Señor. No sé qué le ha pasado a mi memoria", dijo el Guardián con una pequeña sonrisa.

"Tu memoria es tan perfecta como el día que te nombré Guardián,

así que deja de hacerte el distraído. Tengo muy pocos que me traten como un hombre y no como un señor. No necesito menos, así que deja de ser tan malditamente formal".

"Como usted ordene, mi señor", dijo Gartheniel.

Lassendir rio y le indicó al Guardián que tomara asiento. De mala gana el hombre se sentó, y el Regente se sentó frente a él. "¿Qué encontraste?"

El Guardián abrió un antiguo tomo, cubierto de polvo y amarillento por la edad. "Se trata de la Historia de la Alianza de Kurgan, el último testamento conocido de los Thalmiir antes de que la Alianza tomara los cielos y los Reinos Exteriores. En él, relata la última conversación que tuvo con Grimliir, el principal artífice de Dar Thoriim". El Guardián se aclaró la garganta y leyó.

Grimliir se acercó a mí, inundado de miedo. Me dijo que el Rey de Piedra había muerto por su propia mano. Me conmocionó hasta la médula, y me preparé para que arrestaran a mi viejo amigo por regicidio, pero Grimliir me contó la historia de la locura que había llevado a nuestro señor a desencadenar el Khaz Eraam, el arma final. Grimliir me dijo que evacuara la ciudad. Él y su equipo se quedarían para asegurarse de contener el arma. Me dijo que no importaba cómo fuera la batalla final contra la Ascendencia Oscura, Dar Thoriim estaba perdido para siempre. Abrir sus puertas una vez más podría significar el fin de todos los pueblos libres de los Reinos.

Gartheniel cerró el libro con un chasquido y lo colocó sobre la mesa entre los dos hombres. Lassendir se frotó las sienes, tratando de aliviar la tensión que estaba siempre presente en estos días. Después de unos momentos, miró al Guardián. "Así que está decidido, el sello debe ser destruido".

Gartheniel asintió y se agachó, colocando la gastada mochila de Gryph sobre la mesa entre ambos. "¿Obligarás a este jugador a entregarte el sello?"

Lassendir asintió. "Y los huevos. No me agrada la sentencia que pueda tener que dictar, pero si este Gryph no atiende la demanda, el Cónclave me da el derecho de obligarlo a hacerlo. Espero que sea inteligente. No me gusta quitar la vida".

El Guardián asintió y se puso de pie. "Entonces me despido de usted. Descansa un poco, Lassendir", dijo el Guardián.

Pero Lassendir estaba absorto en sus pensamientos y no se dio cuenta de que el Guardián usó su nombre común ni del leve chasquido con el que cerró la puerta tras de sí. Los minutos pasaron mientras el Regente reflexionaba sobre sus opciones. No había respuestas obvias para la maraña de decisiones y elecciones que enfrentaba el anciano elfo.

No era la primera vez en su vida que deseaba que la carga recayera

sobre los hombros de otro. La revelación de que el Alto Rey nunca volvería para aliviarle la carga no hizo más que acrecentar ese sentimiento.

No tiene sentido lanzar deseos inútiles al éter, pensó Lassendir.

Tan absorto en sus preocupaciones estaba el elfo, de aspecto repentinamente anciano, que no oyó los suaves pasos que se acercaban a él por detrás hasta el último momento. Un susurro de una bota sobre la piedra llegó a sus oídos, y se volvió con un pequeño salto. La mirada sorprendida se convirtió en horror y luego en dolor cuando la afilada hoja de una daga se abrió paso entre sus costillas y se introdujo en su corazón.

El portador del cuchillo sujetó al Regente mientras su vida se desvanecía. La sangre caía por la hoja en un lento goteo y se filtraba sobre los ojos de zafiro del dragón que formaba la guarda y la empuñadura, manchando el cuero negro de la mano enguantada que la sostenía.

Los ojos del anciano elfo se abrieron de par en par por la conmoción y el dolor, y abrió la boca para hablar. Su voz era fina y baja, y una sola palabra salió de sus labios antes de que sus ojos se quedaran en blanco.

"¿Por qué?"

*****

La figura con el cuchillo bajó el cuerpo del Regente al suelo y cerró los ojos que ya no tenían la luz de la vida. El asesino limpió la hoja contra la túnica del Regente, limpiándola de sangre, y la enfundó en su cintura.

La figura cogió la mochila que pertenecía al jugador llamado Gryph y la colocó en el suelo. Era una cosa sencilla, con una correa y un broche que la mantenía cerrada. Unas manos vestidas de cuero intentaron abrir el cierre, pero a pesar de la fuerza aplicada a la aparentemente sencilla tarea, la bolsa no se abría.

"Supongo que habría sido demasiado fácil", dijo una voz extrañamente alterada. Si hubiera habido otra persona allí para escuchar la voz, le habría costado identificar si era hombre o mujer, y desde luego no podría atribuirla a nadie, ni siquiera a un ser querido o a un amigo de confianza.

Las manos se ensancharon, y murmullos bajos surgieron de detrás de la máscara que ocultaba tanto los rasgos como la voz. Una luz gris descendió por los brazos y se introdujo en la bolsa, quebrándose y retorciéndose en su superficie. Un gruñido ahogado de dolor brotó, y las manos extendidas temblaron por el esfuerzo. Una gota de sudor cayó sobre la mochila.

Las manos se agitaron violentamente mientras el dolor aumentaba

en la figura. Todas las terminaciones nerviosas pedían a gritos ser liberadas, pero el asesino no podía, no quería detenerse ahora. El calor carbonizaba la mente y el cuerpo a medida que más del poder de la plata empujaba el cierre.

La figura giró la cabeza hacia el techo, y un rugido de agonía brotó de unos labios ocultos tras la máscara de terror plateada. El ruido se propagó por la torre, sólo parcialmente amortiguado por la máscara.

La figura se desplomó hacia delante, y el grito y el flujo de luz plateada se detuvieron bruscamente. Unos jadeos desgarrados inclinaron al asesino y, tras unos instantes, el sonido cambió al de un llanto frustrado.

"No. Maldita sea, no".

La figura cogió la mochila y la estrelló contra el suelo mientras los últimos restos de energía plateada chispeaban por la superficie de la bolsa. La figura recuperó el aliento y estaba a punto de levantarse cuando un clic casi inaudible atrajo su atención hacia la mochila.

El cierre se abrió y la figura rio triunfalmente. Una mano enguantada abrió la bolsa y metió la mano, deteniéndose un momento mientras buscaba un inventario mental del contenido de la bolsa.

Unos estruendosos latidos de corazón golpearon el pecho de la figura, y lentamente sacó la mano de la bolsa. Sostenía un círculo de metal y piedra de cinco pulgadas de diámetro, intrincadamente tallado con antiguas runas de Thalmiir.

Una risa de alivio y alegría surgió de detrás de la máscara mientras la figura guardaba el *Sello del Rey Enano* en los pliegues de su túnica. Las manos volvieron a acercarse a la mochila, pero el cierre de la mochila de alma se cerró como las fauces de un depredador.

La figura gruñó sorprendida y agitó la mochila con violencia. "No, no, no", escupió, arrojando la bolsa al suelo. Unas manos temblorosas se cernieron sobre ella una vez más, preparándose para comenzar el proceso de nuevo. Unos hilos de luz plateada fluyeron por las muñecas vestidas de negro hasta llegar a los dedos. Otro gruñido de dolor escapó de detrás de la máscara cuando una poderosa voluntad se impuso en el cierre.

La repentina llamada a la puerta sacudió a la figura.

"Mi señor, ¿está bien?", llegó la voz del Guardián. Hubo una pausa y luego otro golpe más urgente. "¿Regente?"

La figura se puso de pie y miró a su alrededor con pánico. El trabajo estaba inacabado, pero, aunque el peaje de romper las protecciones de la mochila de alma no había agotado la gran parte de su *Resistencia*, *Salud* y *Mana* necesitaría tiempo para forzar la mochila a abrirse una segunda y tercera vez para recuperar los huevos de arboleth.

El picaporte de la puerta giró y la figura maldijo, reprendiéndose a

sí mismo por no haber cerrado la puerta con llave.

*****

"Mi señor, voy a entrar", dijo el Guardián, y la puerta se abrió. Los ojos del Guardián se abrieron de par en par cuando vio el cadáver del Regente enfriándose en el suelo y la figura cubierta de pie junto a él. La máscara plateada mostraba un horrendo rostro alienígena, y un inhumano aullido de rabia surgió de detrás de ella. La figura se dio la vuelta y corrió a través de la sala de estar del Regente hacia su alcoba.

Sin dudarlo, el Guardián levantó una mano y disparó un rayo azul abrasador contra el asesino. Golpeó a la figura que huía en el hombro derecho, y un gruñido ahogado de dolor surgió de detrás de la máscara mientras el brazo de la figura se agarraba.

La bolsa, la mochila de alma que pertenecía al jugador Gryph, cayó al suelo cuando el asesino se lanzó a la cámara de dormir privada del Regente.

El Guardián activó uno de los poderes del amuleto que colgaba de su cuello. Era la insignia de su cargo, y enviaría una alerta mental a todos los guardias del palacio. Pronto la sala y el palacio se llenaría de feroces guerreros elfos.

Pero, el Guardián no podía esperar su ayuda. *Es hora de desempolvar mis habilidades*, pensó el Guardián y comenzó a lanzar mientras corría tras el asesino.

El Guardián corrió hacia la habitación privada del Regente, listo para enviar otro rayo de muerte eléctrica a la figura envuelta, pero la visión de la habitación vacía lo dejó atónito.

"¿Cómo?", se preguntó el Guardián con incomprensión aturdida, mirando a un lado y a otro. Vio que el armario se separaba de la pared. "Imposible", murmuró el semielfo sorprendido. La habitación del Regente tenía una puerta secreta, diseñada para que el Regente entrara y saliera en secreto en caso de necesidad. También proporcionaba una vía de escape en el improbable caso de que alguien, o algo, llegara hasta aquí en el palacio.

Pero las únicas dos personas sobre la faz de Korynn que conocen esta puerta son yo y el hombre que ahora yace muerto en el suelo, pensó el Guardián conmocionado y asustado.

El Guardián corrió hacia el armario y lo abrió de un empujón. Detrás de él había un pasillo oscuro que se curvaba hacia abajo. El Guardián sabía que el final del pasaje secreto se encontraba muy por debajo y se abría a una docena de pasajes y corredores más. Muchos llevaban más allá de la muralla que protegía la Espira. Aunque alertara a los guardias ahora, no podrían sellar todas las salidas antes de que el asesino escapara. Aun así, envió la orden.

El Guardián conjuró una esfera luminosa y se adentró en las

empinadas escaleras del pasadizo. Ni siquiera llegó a la primera vuelta cuando un pabellón oculto explotó bajo su pie, haciéndolo volar hacia atrás.

Se desplomó en un montón, incapaz de gritar siquiera mientras la energía recorría su cuerpo y quedó inconsciente antes de tocar el suelo.

11

El repentino golpe de las puertas de su suite que se abrieron de repente despertó a Gryph de su trance. En cuestión de segundos, una docena de globos bajos cobraron una vida cegadora, y lo que parecía ser toda la guardia de palacio los rodeó, todos apuntándoles con lanzas mortalmente afiladas.

El Capitán de la Guardia entró en escena. "¡Pónganse de pie, todos ustedes!", gritó con una voz llena de ira apenas controlada. Gryph y sus amigos se pusieron de pie, llevando las manos ante los ojos para protegerlos del intenso resplandor de las luces mágicas.

"¿Qué está pasando?" preguntó Gryph.

"¡Ven con nosotros ahora! No hagáis ningún movimiento agresivo. No dudaré en ensartaros donde estéis", bramó el Capitán.

Gryph intercambió miradas con Ovrym, Wick y Tifala, que le devolvieron miradas de sospecha. *No confían en mí*, pensó Gryph. *Supongo que no puedo culparlos*. Se volvió hacia el Capitán, y varios guardias se apartaron con practicada perfección militar, abriéndoles un camino hacia la puerta.

Gryph caminó, y al pasar junto al Capitán, el hombre levantó su lanza y la usó para empujarlo por la espalda. Gryph tropezó, pero se mantuvo en pie.

Varios minutos después, estaban de vuelta en la sala del trono. Una gran multitud rodeaba el estrado, ocultando a Gryph de la vista todo lo que no el Trono Entrelazado. Cuando los guardias se acercaron, la multitud se separó, dejándoles el camino libre hacia el estrado. Se movieron entre el mar de rostros. Algunos tenían los ojos rojos del llanto, mientras que otros tenían el ceño fruncido de la ira.

Todos miraban a Gryph y a sus amigos.

La multitud se separó, revelando al Guardián de pie al pie del estrado. Myrthendir estaba de pie, con la mandíbula apretada y furiosa, detrás del trono vacío donde debería haber estado sentado el Regente. A Gryph se le subió el corazón a la garganta cuando notó que

el regio elfo no estaba en su lugar habitual.

Sillendriel estaba sentada a la derecha de Myrthendir en una silla de madera. Tenía los ojos enrojecidos por las lágrimas, y su ya frágil estado mental parecía a punto de romperse. Su urgente advertencia mental llegó a Gryph como un trueno.

Algo pasó. pensó Gryph.

Cuando se acercaron al estrado, el Guardián se adelantó. "Alto", gritó, y Gryph y sus compañeros se detuvieron. La mirada del Guardián se dirigió de Wick a Tifala y a Ovrym y luego se posó en Gryph, donde mantuvo su gélida mirada durante varios largos momentos.

Myrthendir bajó del estrado y se colocó frente a Gryph. El hielo y las llamas llenaron la mirada del hombre mientras miraba fijamente a los ojos de Gryph. Después de un momento, se acercó a los demás y ocupó su lugar junto al Guardián.

"Mi padre está muerto", dijo el Príncipe Regente. "Asesinado en sus aposentos".

Tifala jadeó, y Wick murmuró una maldición en voz baja. Ovrym guardó el predecible silencio. Gryph miró a Myrthendir y estaba a punto de hablar cuando la mano del Príncipe Regente se levantó, silenciándolo.

"Sé que no cometiste este acto atroz. Tanto los guardias como los resguardos de tus habitaciones demuestran que nunca saliste, pero eso no significa que no seas responsable".

Un pesado silencio flotaba en la sala del trono mientras varias docenas de pares de ojos clavaban su ira en Gryph. Myrthendir sostuvo en alto la bolsa de Gryph.

"Esto se encontró cerca del cuerpo de mi padre. El asesino utilizó una fuerza desconocida para abrir la bolsa. El asesino tomó algo de la bolsa, a pesar de tus protecciones de alma ". El Príncipe Regente lanzó la bolsa a Gryph, que la cogió del aire. "Me dirás qué se llevó".

Gryph miró a su alrededor y vio que todos los ojos de la sala estaban pegados a él. La energía nerviosa se apoderó de él, acompañada de una punzada de culpabilidad. ¿Soy responsable de esto? Volvió a mirar a Myrthendir y vio en él todo el poder de su padre, pero muy poco autocontrol. *Está en el filo de la navaja, y no puedo decir que lo culpe.*

Sin otra opción, Gryph accedió a su Inventario. Primero comprobó los huevos de arboleth y se sintió más aliviado de lo que hubiera creído posible al encontrarlos todavía allí. No tardó en descubrir lo que faltaba.

"Falta el *Sello del Rey de Piedra*", dijo Gryph en voz alta mientras sus ojos volvían a mirar a Myrthendir.

La mandíbula de Myrthendir se apretó al encontrarse con la

mirada firme de Gryph. "Entonces, es cierto", dijo y miró al Guardián, cuyos músculos de la mandíbula se tensaron.

"No lo creo, mi señor. No lo haré", dijo el Guardián en un tono inflexible.

"Es la única conclusión que se ajusta a todos los hechos Gartheniel. Lo siento", dijo Myrthendir con una voz teñida de pesar. "Barrendiel es el único de nosotros que está en paradero desconocido. Si fuera inocente, ¿por qué no está aquí?".

A Gryph se le escapó un grito de incredulidad antes de calmarse. *El Capitán ranger. ¿Pero por qué?*

La mente de Gryph regresó a la discusión entre el Regente y el intenso ranger, y no pudo darle sentido a la idea. Claro que Barrendiel había sido apasionado, incluso desesperado, pero Gryph había conocido a muchos guerreros en su época, y cada fibra de su ser le decía que el Capitán era un feroz protector de su pueblo, y de su Regente. Que recurriera al asesinato era... impensable.

El Príncipe Regente bajó los escalones hasta el Guardián y puso una mano amable pero firme en el hombro del hombre. "Lo siento, mi viejo amigo. Barrendiel era un hijo para ti como era un hermano para mí, pero te necesito conmigo. Necesito tu consejo ahora más que nunca".

El Guardián pareció desinflarse ante los ojos de Gryph cuando la verdad de las palabras de Myrthendir echó raíces en su alma. Después de un momento, el semielfo recuperó la compostura y volvió a ponerse de pie. Miró a su nuevo señor y asintió.

Myrthendir volvió a centrar su atención en Gryph y sus compañeros, y la amabilidad que había mostrado al Guardián se agotó en él como el agua de un cubo. Se dirigió directamente a Gryph.

"Me darás los huevos de arboleth".

Los ojos de Gryph se dirigieron a Sillendriel, que se había adelantado a pesar de la advertencia susurrada de la enfermera a su lado. La pena y el miedo desaparecieron de esos ojos y la visión que ella había compartido con Gryph volvió a perforar su alma. Se volvió hacia los ojos de sus amigos que lo miraban. Con un profundo suspiro, se volvió hacia el Príncipe Regente.

"Lo siento, pero no puedo", dijo Gryph.

La furia burbujeó dentro de Myrthendir, y dio varios pasos hacia adelante y acercó su boca al oído de Gryph. "Mataré a todos tus amigos, de uno en uno si es necesario, pero me darás los huevos".

La rabia bajo la voz tranquila era como una víbora enroscada lista para atacar, y Gryph sabía que el Príncipe Regente cumpliría su amenaza. Gryph miró con tristeza a sus amigos.

Los ojos de Ovrym se entrecerraron al comprender los pensamientos que pasaban por la mente de Gryph. Tifala agarró a

Wick con más fuerza. Sólo Wick habló. "¿Qué estás haciendo, hombre? Dale a este bastardo los huevos, y tal vez, sólo tal vez, se nos permita envejecer y volvernos gruñones".

¿Cómo puedo confiar en la visión que me mostró? ¿Cómo puedo confiar en ella? Gryph volvió a mirar a Sillendriel.

Quería lanzar un *Enlace Telepático* para poder comunicarse con ella, para que le ofreciera alguna seguridad, alguna prueba, pero sospechaba que los guardias verían cualquier intento de lanzar un hechizo como un ataque. En cambio, la miró fijamente a los ojos, implorando.

Los ojos de ella estaban vidriosos y le dedicó una débil sonrisa. *Está sedada*, se dio cuenta Gryph. *Estoy solo*. Cerró los ojos, respiró hondo y buscó en los recuerdos de su época en el *Ensueño del Alma*. Se había visto a sí mismo como el Rey de Piedra. Se había sentido como Prime, y sabía la devastación que los huevos traerían a Korynn si maduraban.

Iba en contra de toda lógica y sentido común, y cada mota de su alma quería obedecer, para salvar la vida de sus amigos, pero en el fondo, donde se esconden las verdades reales, Gryph sabía que lo que había visto había sido la verdad. Abrió los ojos y miró fijamente a los ojos de Myrthendir.

"Lo siento, pero no puedo".

La mandíbula de Myrthendir se crispó mientras intentaba controlar su ira. "Capitán", dijo por encima del hombro, y el capitán de la Guardia de Palacio, vestido con armadura, se acercó a él rígido y en posición de firmes. "Toma al gnomo invocador y ejecútalo a mi orden".

"Sí, Mi Señor", dijo el Capitán de la Guardia, y chasqueó los dedos a dos de sus hombres.

Los guardias se adelantaron y agarraron a Wick, arrancándolo de las garras de Tifala. El grito de Tifala desgarró el alma de Gryph, y luego sus súplicas directas hacia él se clavaron en lo más profundo de su corazón.

"Gryph, por favor", suplicó.

Los guardias empujaron a Wick a arrodillarse, y uno puso la punta de su lanza en la nuca del tembloroso gnomo. Gryph quiso lanzarse contra los guardias, pero se obligó a permanecer rígido.

"Por favor, no hagas esto", rogó Gryph al Príncipe Regente. "Los huevos están más seguros conmigo. He visto lo que hará el Prime. Si los huevos son sacados de esta bolsa por cualquier mano que no sea la mía, el futuro será un lugar de oscuridad y dolor".

Los ojos de Gryph se dirigieron a los de la doncella elfa y luego volvieron a los del Príncipe Regente.

"¿Lo viste?" preguntó Myrthendir y luego se volvió hacia Sillendriel. "¿O te lo han mostrado?" La mirada de Gryph le dio al alto

elfo la respuesta que necesitaba. "Ten cuidado con las visiones y los presagios, amigo mío. Tienen una forma de ser malinterpretados". Se apartó de Gryph. "Capitán, a mi orden".

"Listos", gritó el Capitán de la Guardia, y Wick se tensó al sentir que la punta de la lanza de su verdugo encontraba su marca en el cuello.

"Gryph, por favor", suplicó Tifala con una voz que, como su espíritu, se había roto.

Gryph se obligó a mirarla a los ojos, y de los suyos brotaron las mismas lágrimas que de los de ella. "Lo siento, pero no puedo".

"Capitán..." Myrthendir comenzó, y la tensión flotaba en el aire.

La mirada de Ovrym se clavó en él, y el grito de dolor de Tifala le golpeó en el corazón, pero fue la voz calmada de Wick la que rompió el silencio que se cernía como el aire caliente de un húmedo día de verano.

"Está bien Tif, te encontraré en la próxima vida. Juntos para siempre".

Tifala se lanzó hacia su amor, pero las fuertes manos de Ovrym la retuvieron. "No, no, no", dijo ella, con la voz rota y baja.

Cuando el Príncipe Regente bajó la mano, una sola palabra se formó en su boca, pero luego una fuerte orden partió el aire.

"¡Alto!", gritó el Guardián con voz estruendosa. "Y baja tu arma".

El capitán sacó su lanza de la nuca de Wick y golpeó la culata contra el suelo de mármol con un golpe seco.

Myrthendir se volvió hacia el Guardián con furia. "¿Cómo te atreves a contradecir mi orden? Ahora soy Regente.

"No lo eres, todavía no", dijo el Guardián con voz tranquila, casi cálida, y puso una mano en el hombro del alto elfo. "Todavía tenemos que sentar a Gyr Thera, la Espera. No serás Regente hasta dentro de una semana, no hasta que tu padre descanse, y tu furia y tu ira se hayan desvanecido".

"Una ley tonta", escupió Myrthendir.

"Pero la ley, no obstante, Mi Señor. Y no ejecutamos a nadie hasta que se haya demostrado su culpabilidad. No somos la Ascendencia Oscura".

El Príncipe Regente se estremeció mientras su desesperación e ira se apoderaban de él. El Guardián lo sostuvo mientras las pasiones desgarraban al alto elfo. Gryph sintió su dolor, al igual que todos los presentes en la sala.

El Guardián miró a Gryph, con un rostro sombrío. "Los huevos no son nuestra principal preocupación en este momento, y Gryph tiene razón. No hay lugar más seguro para los huevos de arboleth que con él. Por el momento, tenemos preocupaciones mayores".

El Guardián puso una mano en el hombro de Myrthendir. "Mi

corazón se desgarra ante la idea de que Barrendiel haya podido hacer esto, pero todas las pruebas apuntan a su culpabilidad", dijo el Guardián. "Él tiene el Sello, y lo usará. Abrirá la Ciudad Perdida. Sabes que esto es cierto".

Myrthendir agachó la cabeza y dejó que su desesperación fluyera a través de él y luego se puso de pie. "Entonces iré tras él".

"Tu lugar está aquí. Ahora eres Regente", dijo el Guardián.

Una sonrisa de satisfacción cruzó el rostro de Myrthendir. "Todavía no. Según tus propias palabras y la antigua ley, no soy Regente... todavía".

El Guardián bajó la cabeza con un suspiro, sabiendo que su Príncipe hablaba con la verdad. Myrthendir se volvió hacia la multitud reunida.

"No entiendo qué oscuridad se ha filtrado en el alma de mi hermano Barrendiel, pero lo detendré, cueste lo que cueste".

Miró a Gryph. "Tampoco pondré en peligro la vida de mi gente llevándolos a la ciudad prohibida, así que les ofrezco una opción. Luchen a mi lado, todos ustedes y les concederé la libertad. Si se niegan, se enfrentarán al castigo por sus crímenes".

Se te ha ofrecido la Misión Un Faro en la Oscuridad.

Myrthendir, Príncipe Regente de Sylvan Aenor, te ha pedido que le ayudes a impedir que su primo Barrendiel desate un terrible horror sobre su pueblo y los Reinos en general. Debes viajar al corazón de la antigua ciudad de Thalmiir, Dar Thoriim, y asegurar el arma que contiene antes de que el traidor Barrendiel pueda poner sus manos sobre ella.

Dificultad: *Extrema*

Recompensas: *La seguridad de los Reinos y el aumento de la reputación con Myrthendir y el pueblo de Sylvan Aenor. Y otras recompensas desconocidas.*

Precio de la negación/fracaso: *Te enfrentarás al castigo por tus crímenes.*

XP: *500,000*

¿Aceptas esta misión?: *¿SÍ/NO?*

Gryph miró a sus amigos. Wick lo ignoró. Los ojos de Tifala parecían decir: "Mejor o peor, estamos juntos en esto". Ovrym hizo un simple asentimiento, apenas perceptible. Es lo mejor que tendré, y tengo suerte de que me hayan dado tanto, pensó Gryph. Se volvió hacia Myrthendir y dio un paso adelante.

"Lucharemos junto a ti con todas nuestras habilidades y todo nuestro honor".

Myrthendir miró fijamente a Gryph durante un largo momento, con los ojos clavados en él como si intentara leer su mente o su alma. Tras un largo momento, Myrthendir asintió. Se volvió hacia Gartheniel y le puso una mano en el hombro. "Gracias, mi viejo amigo".

El Guardián asintió. "Si vas a hacer esto, tengo un requisito", dijo el Guardián, con calidez, pero con firmeza. Myrthendir miró al semielfo

más pequeño y luego asintió.

"Todos llevarán *Anillos de Enlace de Hermandad* y estarán vinculados por su poder".

12

La expresión del Príncipe Regente le indicó a Gryph que estaba a punto de discutir la petición del Guardián, pero luego se calmó y asintió. "Como quieras". El ambiente en la sala del trono se relajó, y la tensión disminuyó como la cuerda de un arco tensado cuando se evita una batalla. Sin decir nada más, Myrthendir bajó los escalones del estrado y pasó junto a Gryph.

"Ven conmigo", dijo el alto elfo. El Guardián extendió una mano, indicando que Gryph y sus amigos debían ir primero. Uno a uno, los siguieron, dejando a Gryph de pie junto a Gartheniel.

Cuando Gryph fue a seguirlo, una mano firme le sostuvo el antebrazo izquierdo. Gryph miró de la mano a la cara del Guardián. La expresión del hombre era firme, inflexible, y no dejaba rastro de las emociones que contenía. Una vez que los demás salieron del alcance del oído, el Guardián se volvió hacia Gryph.

"Sé fiel a los votos que vas a hacer, hombre de otro lugar. Si los traicionas y sobrevives, te enfrentarás a mí". El Guardián miró a los ojos de Gryph, y ya no era un simple administrador, sino algo mucho más temible, y mucho más mortífero.

"Mi palabra es mi vínculo", dijo Gryph. Tras unos tensos latidos, el Guardián asintió y extendió la mano, indicando a Gryph que siguiera a los demás.

Atravesaron varios pasillos y bajaron varias escaleras, y llegaron a una sala que Gryph comprendió que era una armería, tan extraña como maravillosa. El equipo de Gryph yacía en una mesa cercana, las armaduras reparadas y las armas atendidas.

Un elfo fornido estaba repartiendo equipo a los demás. Ovrym sólo cogió unos cuantos fajos de flechas. Gryph conocía el poder del arma y la armadura del xydai, así que no se sorprendió. Tifala aceptó amablemente un par de dagas curvas después de que el herrero le revelara que canalizaban magia vital. Wick se encontraba frente a una mujer elfa mayor. Ella sostenía su bastón, y un resplandor de Mana

puro fluía de sus manos a la longitud de la nudosa madera negra.

"He hecho algunas mejoras", dijo la mujer elfa y le devolvió el bastón a Wick. Miró a Myrthendir y Gryph y les indicó que se acercaran a ella.

"Buenos días Yrriel, este es el jugador del que seguro oíste hablar".

La mujer elfa le tendió la mano a Gryph, y tras una confusión momentánea, Gryph la tomó, preguntándose por un breve instante si esperaba que la besara. Sintió que el sonrojo le recorría la cara cuando ese pensamiento pasó por su mente, e Yrriel esbozó una sonrisa de complicidad.

"Bien visto, Gryph, el jugador", dijo Yrriel y luego se volvió hacia Myrthendir. "Siento mucho tu pérdida, Myr. Tu padre era un gran hombre. Él y yo... nos conocíamos bien. Las palabras no pueden hacer justicia a tu pérdida".

"Gracias, Yrriel. Siempre habló bien de ti".

Gryph se extrañó tanto de que la mujer elfa utilizara un apodo familiar para el Príncipe Regente como de su comentario sobre "conocer bien" a Lassendir. Tal vez estos Altos Elfos no sean tan estirados como parecen.

Yrriel miró de reojo a Gryph, y éste vio que una pequeña sonrisa se dibujaba en la comisura de sus labios. Una vez más, sintió que un rubor enrojecía sus mejillas. Luego se desvaneció, y ella se puso a trabajar.

"¿Qué me trajiste?"

Myrthendir asintió a Gryph, que colocó el Bastón de Guerra del Rey El'Edryn sobre la mesa de trabajo.

"¿Es eso lo que creo que es?", dijo, con los ojos abiertos de par en par cuando Gryph colocó la lanza en el banco de trabajo frente a ella. "Por los Antiguos", dijo, y su mano se posó sobre la longitud del asta con reverencia. "¿Cómo conseguiste esto?"

"El Túmulo", dijo Gryph, con un inesperado impulso de orgullo burbujeando en su interior.

"¿El Túmulo? Eres un poderoso guerrero para haber sobrevivido a un lugar así".

Antes de que Gryph pudiera comentar o sonrojarse más, se volvió hacia Myrthendir, como si pidiera su permiso. El Príncipe Regente asintió con la cabeza, e Yrriel sonrió.

"No puedes saber cuánto tiempo he soñado con este día", dijo, mirando el artefacto que era el símbolo de autoridad de su pueblo. "¿Puedo?", preguntó, solicitando el permiso de Gryph.

El pánico se apoderó de Gryph. Comprendía el argumento de que la lanza pertenecía a los elfos de Sylvan Aenor y no a un recién llegado a los Reinos, pero Gryph no tenía ningún deseo de renunciar a la increíble arma.

Me pregunto si así se sintió el conservador del Museo Británico cuando devolvió la Piedra de Rosetta a Egipto. Con una sensación de temor, Gryph asintió a Yrriel.

Yrriel trazó un dedo reverente a lo largo de la superficie del arma, sin querer tocarla como si estuviera examinando el Santo Grial o Excalibur. Después de un momento, la elfa exhaló, y Gryph se dio cuenta de que la mujer había estado conteniendo la respiración. A su lado, Myrthendir observaba con una mirada inescrutable.

"Un arma impresionante", dijo Yrriel, sin apartar los ojos de ella. "Fabricada por tres Grandes Maestros con materiales tan raros y preciosos que valían más que la mayoría de los reinos".

Movió la mano por el asta de la lanza. Los espirales de color parecían fluir a lo largo del asta plateada del arma como el aceite en el agua. "Nunca pensé que vería el elementum prismático en mi vida. Gracias por dejarme verlo".

"De nada", dijo Gryph, y ella le sonrió, luego volvió a centrar su atención en el arma con toda la alegría de un niño en la mañana de Navidad.

"Este fue uno de los cuatro objetos hechos para sellar la Alianza contra la Ascendencia Oscura. El Alto Rey de Sylvan Aenor recibió la lanza. El Señor de la Guerra de los Altos Orcos recibió un cinturón de poder, el Rey de los Altos Hombres Nimios un potente anillo, y el Rey de Piedra, el Señor Enano de Dar Thoriim llevaba un amuleto que se decía que fortalecía los poderes de la mente".

"Cada uno era poderoso por sí solo, pero juntos sus capacidades eran vastas más allá de la comprensión. Si un líder de la Alianza moría en la batalla, los otros tomaban el mando de sus fuerzas y la posesión del artefacto que portaban. Así, se creía que los líderes supervivientes de la Alianza serían lo suficientemente poderosos como para absorber la pérdida. Durante el Éxodo, los artefactos se perdieron. No puedo evitar pensar que el descubrimiento de esta arma es un presagio de lo que vendrá".

Gryph no quiso interrumpir el momento y le dio a Yrriel el tiempo que necesitaba. Finalmente, la elfa lo miró, sonriendo con la sonrisa avergonzada de un niño con un juguete nuevo. Le entregó la lanza a Gryph. La sensación de alivio absoluto que atravesó a Gryph cuando sus dedos agarraron el asta del arma lo sorprendió y preocupó. Entonces, una indicación de búsqueda llenó su mente.

Se te ha ofrecido la Misión Armas de la Alianza

Hace mucho tiempo se crearon cuatro maravillosos artefactos para sellar una Alianza de antiguos enemigos. Estos objetos tenían un gran poder, pero si se combinaban harían que el portador se asemejara a un dios. Encontraste un objeto. Encuentra los otros tres y devuelve la esperanza a los Reinos.

Dificultad: *No terrenal.*

Recompensa(s): *Desconocida. Esta es una misión de varias partes. Cada parte tiene su propia recompensa, actualmente desconocida.*

Precio del fracaso: *Ninguno*

XP: *Desconocido*

Esta misión no se puede rechazar.

Mierda, pensó Gryph. El nivel de dificultad de esta búsqueda no se parecía a ninguna otra que hubiera visto hasta entonces, pero las recompensas eran proporcionales a la dificultad. No tenía ni idea de cuándo, o si, pudiese empezar, y mucho menos completar, esta búsqueda, pero estaba seguro de que quería intentarlo.

"Tengo algo para ti", dijo Yrriel y le indicó a Gryph que se acercara. Se giró y colocó la mano sobre lo que parecía ser un sólido bloque de metal, cerró los ojos y el metal fluyó a un lado como si fuera mercurio bajo su mano.

Una pequeña parte de Gryph se asustó al reconocer la misma "tecnología" que había visto en su *Ensueño del Alma*. Pero no había ningún zumbido, ninguna malevolencia, y Gryph se libró del pánico.

En el interior había una variedad de objetos, pero una hilera de piedras preciosas rectangulares grabadas con intrincadas runas y símbolos atrajo la mirada de Gryph. No era muy aficionado a las joyas, y Finn nunca había llevado más que un reloj, pero sus ojos se abrieron de par en par.

"Veo que eres un hombre de buen gusto", dijo la mujer elfa. Sonrió y luego levantó un zafiro de dos centímetros de largo de la estantería. Unas delicadas runas se dibujaban en su superficie.

Gryph hizo un mohín cuando su habilidad de don de lenguas no le proporcionó una traducción. ¿Quizás no funcione con una escritura?

Yrriel le entregó la gema a Gryph, y éste sintió una pequeña sacudida cuando un zumbido bajo le llenó los oídos. Destellos de energía azul y blanca pulsaron dentro de las profundidades del zafiro. Su capacidad de *identificación* se disparó, y Gryph supo que se trataba de un Ícono.

"¿Sabes qué es eso?" preguntó Yrriel, señalando el ícono con la cabeza.

"¿Un ícono? Una especie de objeto mágico". dijo Gryph con asombro, recordando que el bastón tenía ranuras para Íconos.

Yrriel sonrió a Gryph como si fuera un niño que pensaba que un reactor de fusión era 'sólo una batería'. "Sí, un objeto mágico muy potente". Cogió el Ícono de la palma de su mano y miró la lanza. "¿Puedo?"

Gryph asintió.

Murmuró en voz baja, y el Ícono salió flotando de su mano. Giró

en el aire, y pequeñas chispas fluyeron por su superficie. Los destellos de mini relámpagos azules iluminaron los ojos de la mujer, y él se dio cuenta de que eran de un gris profundo, como de tormenta.

"La magia es una fuerza entrópica. No importa si es *Magia de Vida o de Muerte*, o de la esfera del orden o del caos", dijo esto último con un adelgazamiento de los labios y una leve mirada a Myrthendir. Al parecer, los rumores de la infección del caos se habían extendido. "La magia es virulenta e implacable. Desgasta todo lo que intenta limitarla. Utilizamos objetos para almacenar este poder. Cuanto más fuerte es el objeto, más resistente es a las privaciones de la magia. Los íconos son la cumbre de este concepto. Son piedras preciosas raras y valiosas infundidas con magia potente".

Su mano acarició la punta de la lanza, y cuando sus manos bajaron por el asta, la punta adamantina se desprendió de su alojamiento. "¿Ves estas ranuras talladas justo debajo de la punta de la lanza?"

Gryph asintió.

"Son ranuras para Íconos, destinadas a albergar... Íconos". Esto último lo dijo en un tono que hizo que Gryph pensara en el antiguo dicho de la Tierra, "espera lo". Bajó la mano, y el Ícono giró y chispeó sobre ella.

Un tenue resplandor azul surgió detrás de sus pupilas, reflejando las descargas del interior del zafiro. Gruñó por la concentración y el esfuerzo, y Gryph observó cómo una capa de sudor le subía a la frente.

Volvió la mano hacia abajo y agarró la lanza con fuerza con la otra, sosteniéndola como si esperara que la azotara. El Ícono se movía por debajo de su mano mientras ella acercaba la palma a la ranura de la lanza.

Su mano temblaba como si la lanza y el ícono fueran dos imanes de la misma polaridad. Ninguno de los dos quería acoplarse al otro, y Gryph podía sentir el poder que se desbordaba para impedir la unión.

Yrriel gruñó, forzando más mana y más fuerza de voluntad en el Ícono. Éste giraba tan rápido que parecía un borrón. Pequeños rayos brotaron de la superficie, golpeando la lanza, la mesa e incluso a la propia Yrriel. Cada descarga le provocaba un gruñido de dolor, pero su concentración no disminuía.

El corazón de Gryph retumbó mientras observaba. Entonces la luz se hizo demasiado brillante para poder enfocarla. Un viento azotó la habitación, y los globos luminosos se hicieron más brillantes y parpadeantes. Entonces, con un repentino trueno y una explosión de aire frío, el ícono se encajó en la ranura de la lanza.

Todos los ojos de la sala se fijaron en la lanza mientras el Ícono parpadeaba una, dos, tres veces, y cada destello hacía surgir hilos de electricidad que subían y bajaban por el arma. Pasaron unos instantes y el lejano estruendo de los truenos se detuvo, y los destellos azules

disminuyeron cuando la gema azul los atrajo hacia sí.

Con una sonrisa de satisfacción, Yrriel recogió la lanza y se la entregó a Gryph. "¿Qué te parece?"

Gryph tomó la lanza en sus manos y se quedó con la boca abierta cuando una indicación llenó su visión.

Bastón de Guerra del Rey de los Elfos
(Bastón de Guerra)
Clase de objeto: *Artefacto.*
Categoría de objeto: *Pasivo/Activo.*
Daño base: *18 (+8 Bonificación de Artefacto).*

Poderes pasivos.
Poder (1): *+20% de mana total.*
Poder (2): *Almacena 200 pts de Mana.*
Poder (3): *+3 a todos los Atributos.*
Poder (4): *+20% de inmunidad a todas las Esferas de Magia.*

Poderes activos.
Poder (1): *Golpe Penetrante (Daño añadido al golpe).*
Límite de mana: *10% (+ opción de 20% de mana almacenado).*
Enfriamiento: *10 min.*

Íconos asignados: *1 de 6.*
Ícono 1: *Vórtice de Yrriel - Este es un Ícono de Magia de Aire*
Categoría del Ícono: *Pasivo/Activo.*
Carga: *125 (100 de base + 25 ventaja de Poder del Objeto)*

Poderes pasivos del ícono:
Poder (1): *Reducción del 25% (20% +5% Ventaja de Poder del Objeto) a los requerimientos de Mana para los hechizos de Magia Aérea.*

Poderes de Ícono Activos:
Poder (1): *Mordedura de Yrriel (+5 de Daño Eléctrico añadido al golpe + 1 por nivel de dominio de la Magia del Aire) x 1.25 (Ventaja de Poder de Objeto)*
Coste: *1 carga.*
Enfriamiento: *10 segundos.*
Poder (2): *Vórtice de Yrriel. Crea una explosión de energía eléctrica que recuerda a un rayo y que causa 12,5 (10 puntos x 1,25 (Ventaja de Poder de Objeto)) puntos de daño por nivel de dominio de la Magia del Aire a todo lo que se encuentre en un radio de 6 metros. Los rayos evitan golpear al usuario, así como a los miembros del grupo de aventureros, haciéndolos efectivamente inmunes.*
Coste: *25 cargas.*
Enfriamiento: *1 hora.*
Regeneración de íconos: *1,25 cargas por hora.*

Esta magnífica arma fue construida por tres grandes maestros; un Herrero de El'Edryn, un Maestro de Imbuir Nimmerio y un Artificador de Thalmiir con un regalo de Elemento Prismático ultra raro de los Raal Zanaag (Orcos), para conmemorar la Alianza contra la Ascendencia Oscura. Para crear el "Bastón de Guerra del Rey de los Elfos", cuatro lingotes de Mithril Blanco para construir el propio bastón, un lingote de Elemento Prismático (una mezcla de Elemento Negro, Azul y Blanco) entrelazado, 6 bocanadas de Sangre de Gusano de Éter (para grabar las ranuras para 6 Íconos), un lingote de Adamantina para hacer la punta de lanza de adamantina, y cuatro Diamantes de Sangre (diamantes infundidos con la sangre de seres poderosos; en este caso una ofrenda voluntaria de los cuatro líderes raciales de la Alianza).

Se ha añadido un Ícono al artefacto.

"Santo cielo", dijo Gryph, incapaz de contener su asombro.

"Pensé que te gustaría", dijo Yrriel con una sonrisa socarrona.

"¿Lo hiciste tú?"

"Lleva mi nombre, ¿no?", dijo ella con una nota irónica.

"¿Puedes enseñarme?"

Myrthendir resopló. "¿Tienes décadas para dedicarte a estudiar *Imbuir*?" Intercambió una sonrisa con Yrriel. "Y eso si tienes la *Afinidad* para la habilidad".

¿"*Imbuir*"? ¿Qué es eso?" preguntó Gryph, sintiendo que lo invadía el alivio. *No tienen ni idea de que tengo un 100% de afinidad en todo, gracias a la Divinidad.*

"Es una de las habilidades más raras de la *Artesanía*. Esencialmente, me permite forzar mi mana personal en un objeto, guardándolo hasta que sea necesario. Como dije antes, la magia puede ser corrosiva para los seres de carne y hueso, así que la piedra preciosa asume la carga en su lugar".

Gryph acarició el Ícono, asombrado al descubrir que se había colocado perfectamente dentro de la ranura. La costura, apenas perceptible, no le impediría utilizar el arma.

"¿Se puede quitar?" preguntó Gryph.

"¿Esperas encontrar un tesoro de *Íconos*?" preguntó Yrriel, con la mano en la cadera y una sonrisa que le hacía a Gryph la mirada "eres un idiota" que era la misma para todas las mujeres de todos los universos y culturas.

"Tal vez", dijo Gryph con una sonrisa, tratando de recuperar algo de altura en la relación.

"Es tan difícil de quitar como de encajar, especialmente si no sabes lo que estás haciendo".

"Entonces, ¿no debería hacer palanca con una daga?"

"No, a menos que quieras que todo el *Mana* almacenado te explote en la cara".

Gryph fue debidamente reprendido. "¿Qué pasa cuando se me acaba la carga?"

"Esperas a que se recargue, o vuelves a mí, o a alguien como yo, y yo le pongo más *Mana*".

"Eso no suena tan mal".

La anciana elfa se rio de él. "Oh, jovencito, tienes mucho que aprender. Sobrevive a la ciudad de Thalmiir y te enseñaré si eres lo suficientemente flexible", dijo Yrriel con una sonrisa.

¿Soy yo, o las mujeres de los Reinos son un poco más... coquetas y agresivas? "Te lo aseguro", dijo Gryph, tratando de forzar el tono sarcástico. Yrriel echó una mirada al lazo de la cuerda de seda de araña que llevaba en la cintura, y otro rubor le cruzó las mejillas.

"Bien", dijo ella. "Ahora, vete, el Guardián tiene una última cosa para ti".

Gryph se volvió para ver a sus compañeros de pie en un semicírculo mientras Gartheniel se acercaba con una caja de terciopelo acolchada que contenía cinco bandas de platino cargadas de rubíes. El estado de ánimo de Gryph se agrió al ver los anillos.

No estaba seguro de qué eran los Anillos de Enlace de Hermandad, pero sospechaba que su vida estaba a punto de complicarse aún más.

13

Gartheniel tendió la caja a cada uno de los cinco miembros del grupo. Myrthendir cogió un anillo y se lo puso en el dedo anular de la mano derecha sin dudarlo. Ovrym miró su anillo de platino con desconfianza antes de ponérselo. Tifala examinó el suyo con interés, y Gryph sospechó que estaba tratando de identificar sus propiedades.

Gryph no era consciente de lo poderosa que era su capacidad para *identificar* cualquier objeto. Era otro maravilloso poder que le había concedido la *Divinidad.*

Tifala, satisfecha con su examen, se puso el anillo en el dedo. Wick se limitó a fruncir el ceño, manteniéndolo tan lejos de su cuerpo como pudo, como si se tratara de una especie de insecto venenoso.

El Guardián se detuvo frente a Gryph, y su mirada era firme y fija. Gryph recogió el último anillo. Gryph se puso el anillo, y ajustó su tamaño para que quedara bien.

"Estos son los *Anillos de Enlace de Hermandad*. Son bandas místicas utilizadas en los días de antaño para vincular a un grupo de personas a un propósito común. Los votos tomados y aceptados bajo la égida de las bandas serán vinculantes. El incumplimiento de los términos del voto puede provocar malestar, dolor, enfermedad e incluso la muerte. Harás este voto bajo el liderazgo de Myrthendir, hijo de Lassendir, y te unirás a su Grupo de Aventureros. ¿Entendido?"

Uno a uno, los miembros del grupo asintieron que lo habían entendido. Wick miró a Gryph durante varios latidos antes de asentir a regañadientes.

Te invitaron al grupo de aventureros de Myrthendir.
¿Aceptas?: *¿SÍ/NO?*

Uno por uno, todos aceptaron. Incluso Wick apenas refunfuñó.

Aceptaste una invitación a Grupo de aventureros mientras llevabas Anillos de Enlace de Hermandad. El grupo de aventureros pasa a ser una ***Hermandad****. Duplica todos los*

Boons concedidos por el líder del grupo de aventureros en potencia y duración.

Se te ha concedido el Boon 1 Boost del Lore.

El conocimiento es la clave del poder. El Boost del Lore te concede una conexión a corto plazo con el Mar del Conocimiento. Esta conexión aumentará el nivel de cualquier habilidad en 1 nivel mientras dure el Grupo de Aventureros.

***Bonificación de la hermandad:** El aumento temporal es ahora de 2 niveles.*

***Nota:** Los boost temporales de habilidades no afectan al nivel de los rangos.*

Bueno, eso es increíble, pensó Gryph y se preguntó si podría conservar los anillos una vez terminada esta misión. *Boost del Lore* era un Boon increíble, aunque no tenía ni idea de qué demonios era el *Mar del Conocimiento*.

Gryph abrió sus *Hojas de Habilidad* y marcó *Bastones/Lanzas*, y su nivel subió a 15. Aumentó su velocidad de ataque en un 10% y su daño y probabilidad de golpear en un 4% adicional cada uno. No parecía mucho, pero Gryph había visto suficientes combates en su vida, muchas vidas si su Ensueño del Alma era legítimo, como para saber que el destino a menudo giraba en torno a los márgenes más estrechos.

Gartheniel esperó a que todos eligieran su bonificación y volvió a hablar.

"Aunque confío en Sillendriel con cada fibra de mi ser, sus visiones no siempre son fáciles de descifrar". El Guardián lanzó una mirada de reojo a Myrthendir, y Gryph vio cómo se tensaban los músculos de la mandíbula del Príncipe Regente.

"Ella ha visto atisbos de un posible futuro, y espero que sus visiones se hagan realidad. Espero que su presencia, sus acciones, ayuden a garantizar nuestra seguridad en estos tiempos inciertos. Sin embargo, soy un hombre al que le gusta la certeza. Incluso cuando sé que no se puede prometer. Así que, para asegurarme de que son dignos de confianza y para aliviar mi mente, todos jurarán un voto. Estos anillos los unirán a un propósito común. Si se mantienen fieles a las palabras, que pronto jurarán, entonces serán recompensados. Si fallan, entonces sus vidas se perderán según la ley, aunque es poco probable que resistan los efectos negativos de romper el voto el tiempo suficiente para ver la justicia".

Wick refunfuñó y trató de quitarse el anillo del dedo, pero no cedió. Gartheniel le lanzó una mirada de desaprobación y Tifala le dio un codazo en las costillas. Wick frunció el ceño antes de notar la mirada del semielfo, y a pesar del enfado del gnomo, una mirada de culpabilidad cruzó su rostro, y dejó de tirar del anillo.

"Ahora acerquen su puño derecho al corazón y repitan después de mí".

Los cinco hicieron lo que se les pedía. Gryph sintió que una ola de

calor fluía desde el anillo hasta su mano. Se arremolinó alrededor de su muñeca y subió por su brazo, luego por su pecho y por el resto de su cuerpo. Se sintió como si se hubiera metido en un baño caliente después de un duro día de trabajo físico.

"Yo... Tu nombre... juro mantener la fe con los demás miembros de esta hermandad. Juro hacer todo lo que esté en mi mano para evitar que los Moradores de la Oscuridad utilicen cualquier poder que se encuentre en la ciudad de Dar Thoriim para un propósito maligno, sea cual sea. Juro que apoyaré a los miembros de esta hermandad con mis armas, mi magia, mis habilidades y mi vida en todo lo que pueda. Juro que tendré fe en Myrthendir, el líder de esta hermandad, mientras él tenga fe en mí. Juro que mi palabra es mi vínculo y que las palabras que ahora digo son verdaderas y honestas".

Todos repitieron el voto, y la sensación de calidez se convirtió en un escalofrío que subió desde el anillo hasta el pecho de Gryph, donde pareció estrechar su corazón en un abrazo helado. Cerró los ojos y se inclinó con un gruñido de dolor y escuchó a los otros cuatro hacer lo mismo. Cuando los abrió de nuevo, el dolor había disminuido, y la joya del anillo se iluminó de un blanco azulado brillante y luego se desvaneció.

Gryph utilizó su talento de *identificar*.

Se te ha concedido un Anillo de Enlace de Hermandad

Este anillo es un poderoso objeto mágico que ayuda a garantizar la confianza y el compañerismo en un Grupo de Aventureros que, de otro modo, podría carecer de esa fidelidad. Cualquier juramento que hagas mientras lleves este anillo se convierte en vinculante. Si te mantienes fiel a tu juramento, serás recompensado con los siguientes Mejoras. Si rompes el voto, sufrirás las siguientes Desventajas.

***Poderes:** Todos los Grupos de Aventureros se mejoran a Hermandades. +200% de potencia y duración de todas las Bendiciones concedidas por el líder de la hermandad.*

Mejoras:

***Mejora 1:** +25% a la regeneración de Salud, Resistencia, Mana y Espíritu.*

***Mejora 2:** Una curación completa al día.*

***Mejora 3:** +20% a la probabilidad de conseguir un Golpe Crítico contra cualquier enemigo que se oponga a la misión de la Hermandad.*

***Mejora 4:** +1 a cada atributo.*

Desventajas:

***Desventaja 1:** -50% a la regeneración de Salud, Resistencia, Mana y Espíritu, hasta que se cumpla el voto.*

***Desventaja:** La salud, la resistencia, el mana y el espíritu se reducen en un 50%.*

***Desventaja 3:** -50% al golpear.*

***Desventaja 4:** Estás afectado por la Podredumbre del Traidor, una enfermedad mística que reduce todos tus atributos en 1 punto por hora. Si algún atributo llega a 0,*

morirás.

Recompensa: *Al completar con éxito la Hermandad, quién hace el Voto puede conceder una Recompensa.*

Los ojos de Gryph se abrieron de par en par, impresionados. Las Mejoras eran increíbles, pero las Desventajas eran aterradoras.

"Esto acabará mal", murmuró Wick en voz baja.

"Sólo si eres un mentiroso", replicó Gartheniel. "Sé fiel a tu palabra y tendrás grandes recompensas".

Un joven elfo se acercó y entregó a cada uno de los miembros de la Hermandad una pequeña bolsa. "Como muestra de nuestro agradecimiento por haber aceptado esta tarea, acepten estas pociones. Que les sirvan en las próximas pruebas".

Gryph abrió la bolsa y vio tres pociones de curación, tres pociones de resistencia y tres pociones de mana. En la bolsa también había otro frasco más pequeño que nunca había visto.

Se te ha concedido un Elixir de Maestría

Beber este elixir te otorgará una bonificación del 25% a toda la XP obtenida durante 24 horas. También te concederá una Bonus de Experiencia del 50% a cualquier habilidad durante 24 horas. Mantén el nombre de la habilidad en la mente mientras bebes el elixir.

Todos murmuraron ante el asombroso poder del Elixir de Maestría, y el Guardián asintió.

"Estos elixires son increíblemente raros y poderosos. Úsenlos con sabiduría".

El grupo asintió y se preparó para partir. El Guardián se acercó a Gryph.

"¿Puedo hablar contigo en privado?" Gryph asintió y el Guardián lo alejó de los demás. El hombre dudó como si estuviera tratando de averiguar cómo discutir un tema difícil y doloroso.

"¿En qué puedo ayudarle, Guardián?" preguntó Gryph.

Durante unos instantes, el semielfo pareció sumido en sus pensamientos antes de mirar a Gryph. "Necesito que me des tu palabra de que harás todo lo que puedas para proteger a Myrthendir, especialmente de sí mismo. Es un guerrero capaz y un maestro del conocimiento secreto, pero es imprudente y se sacrificará por un bien mayor".

Gartheniel hizo una pausa y miró a su, pronto, señor legítimo y luego a Gryph.

"No puedes permitir que se ponga en peligro indebido. Ahora es Regente, independientemente de lo que diga la ley y la tradición, y Sylvan Aenor lo necesita, especialmente si lo que nos dice el Adjudicador es cierto. Pronto se correrá la voz, si no lo ha hecho ya,

de que el Alto Rey no volverá a nosotros".

El semielfo más pequeño agarró con fuerza los antebrazos de Gryph.

"Si pudiera, añadiría este voto personal a los *Anillos de Enlace de Hermandad*, pero no funcionan así. Así que lo pido como un hombre que se preocupa mucho por los que están a su cargo".

Ambos hombres volvieron a mirar a Myrthendir mientras el alto señor elfo bromeaba con los demás, provocando incluso una pequeña sonrisa de Wick. El orgullo se mezclaba con la preocupación en el rostro del Guardián.

"Pero sé que sin Myrthendir... estaremos perdidos. ¿Me ayudarás a ayudarle?"

"Haré lo que pueda, Gartheniel. Tienes mi palabra", dijo Gryph y agarró al hombre más bajo por el hombro.

"Eso es todo lo que un hombre puede pedirle a alguien". Miró a Myrthendir una vez más y luego sonrió a Gryph. "Vamos a llevarte al muelle. Ya es hora de que cruces las Aguas Profundas. Quién sabe cuánta ventaja te llevan los Moradores de la Oscuridad".

14

El muelle era un enorme embarcadero de piedra que se adentraba en el delgado lago. El azul oscuro, casi negro de las Aguas Profundas, le recordaba a Gryph los lagos esparcidos por Escocia. Pensamientos enfermizos de criaturas parecidas a serpientes nadaron en su mente, y sonrió por su estupidez.

No es necesario inventar monstruos imaginarios, los Reinos tienen muchos reales.

La hermandad subió a una barca que, como todo en Sylvan Aenor, era tanto una obra de arte como una pieza funcional. Un humano alto, de pelo arenoso y ojos azul oscuro, pilotaba la embarcación. Los ayudó a guardar su equipo y los empujó.

Ovrym miró el lago con recelo. Gryph se acercó a él y le susurró. "¿Estás bien?"

Los ojos de Ovrym se alzaron, y Gryph sintió el miedo en los ojos del robusto monje guerrero. "El agua es un recurso raro y precioso en los Reinos Exteriores. Los Adjudicadores rara vez la vemos en tales cantidades. Me hace sentir... incómodo".

Gryph asintió hacia el barco. "Parece bastante sólido. Deberíamos estar bien".

Ovrym asintió. "Espero que tengas razón".

"¿Hay algo que viva en este lago?" preguntó Wick mientras la vela tomaba el viento y el barco se alejaba del muelle. Arrastró los dedos en el agua, dejando pequeños riachuelos a su paso.

"Peces... en su mayoría", dijo el barquero.

"¿En su mayoría?" dijo Wick, volviéndose hacia el hombre tranquilo del timón. "¿Pero únicamente?"

"Hay viejas historias", dijo el barquero mientras el barco tomaba velocidad. "Cuentos de una gran bestia serpentina llamada Deni".

"¿Deni? No suena tan mal", dijo Wick.

"Es la abreviatura de Denizen", dijo Myrthendir, con una sonrisa.

Wick levantó la mano y miró hacia las profundas aguas negras.

"¿Qué antigüedad tienen estos cuentos?"

"Algo salió a la superficie hace unas mañanas mientras echaba las redes. Todo escamas y aletas negras y brillantes. El aire se volvió gélido y las aguas parecieron dejar de agitarse, a pesar de los fuertes vientos de esa mañana".

Los ojos de Wick se abrieron de par en par, alarmados, y miró fijamente al barquero.

"O podría haber sido un árbol viejo", dijo el barquero como si la diferencia no tuviera importancia.

Wick se dio cuenta de que le habían tomado el pelo. "Los odio a todos". Las risas fluyeron desde el bote y sobre el agua mientras Tifala abrazaba a Wick por detrás.

El barco atravesó el agua sin apenas hacer ruido. Gryph se asomó por la borda donde el casco apenas tocaba el agua, como un hidro deslizador en la Tierra. Lanzó una mirada a Myrthendir.

"Los Maestros del *Agua* y del *Aire* han imbuido la nave con hechizos que aceleran su velocidad. Cruzaremos las Aguas Profundas en poco tiempo. Puede ser nuestra única ventaja. Con suerte, nos ayudará a atrapar a Barrendiel antes de que use el sello".

Los ojos del elfo se oscurecieron al mencionar el nombre de su primo. "Te opusiste a la apertura de la ciudad. ¿Por qué?"

Myrthendir suspiró y se sentó.

"Se decía que los Thalmiir eran codiciosos, aislacionistas y con complejo de superioridad. Era una reputación bien merecida, pero eran unos herreros y artesanos sin igual, y los El'Edryn y los Nimmerios sabían que, sin su ayuda, Korynn caería en manos de la Ascendencia Oscura. Tanto los altos elfos como los altos hombres construyeron ciudades aquí en el valle para obligar a los Thalmiir a enfrentarse a ellos. Se produjeron algunas escaramuzas, pero finalmente, el Rey de Piedra vio el poder de la Ascendencia Oscura y aceptó unirse a la Alianza".

Myrthendir hizo una pausa mientras miraba a través del agua, entrecerrando los ojos como si buscara algo. Gryph siguió su mirada hacia un gran pico que sobresalía de la superficie vidriosa en el lado más alejado de las Aguas Profundas.

"Lo que vamos a hacer viola una tradición milenaria y un juramento", dijo Myrthendir. "Si le preguntaras a la gente común de Sylvan Aenor por qué los Thalmiir hundieron su ciudad bajo la tierra, te contarían historias sobre la codicia y los celos de los enanos. Que se negaron a compartir su riqueza y su poder incluso cuando el mundo ardía a nuestro alrededor".

"¿Pero eso no es la verdad?" preguntó Gryph.

"No. Permitimos que esa ficción, esa calumnia sobre los enanos, se extendiera porque era un escudo útil para proteger la verdad. Muchos

de los refugiados Thalmiir en Sylvan Aenor pagaron esa mentira con generaciones de calumnias y maltratos".

La preocupación del Príncipe Regente por las desigualdades en las relaciones raciales sorprendió a Gryph. Los Reinos eran peligrosos, llenos de pueblos y culturas mucho más diversos que la Tierra, y él esperaba que los odios y estereotipos raciales estuvieran a flor de piel. Quizá los El'Edryn sean realmente diferentes.

Los Reinos se vuelven más sorprendentes cada día.

"¿Por qué hundieron la ciudad?" Preguntó Gryph.

"La guerra contra los arboleth iba mal. Cada batalla que la Alianza perdía daba a la Ascendencia Oscura más tropas. Se llevaban a nuestra gente y la esclavizaban o algo peor".

"Los Despojados", dijo Ovrym. "Y los illurryth". Dirigió una mirada punzante a Gryph, y el jugador se acarició la nuca antes de darse cuenta de lo que estaba haciendo.

Myrthendir asintió. "Los Thalmiir trabajaron en secreto en un arma, un arma de la que perdieron el control. Para evitar que llegara al mundo exterior, sellaron su ciudad. Varios cientos de ellos escaparon en barcos. El resto, nadie lo sabe".

"¿Los supervivientes no sabían cuál era el arma?" Dijo Gryph.

"El Rey de Piedra se había vuelto errático y reservado. Se decía que sólo él y su Maestro Artificador conocían la verdadera naturaleza del arma, pero había rumores".

"¿Qué rumores?" Preguntó Ovrym.

"Algunos dicen que estaban construyendo un ejército de constructos. Otros que habían construido una super arma capaz de volver las potentes habilidades psiónicas del arboleth contra ellos. Y otros afirman que habían creado una plaga mística que mutó más allá de su capacidad de control."

"¿Qué crees tú?" Preguntó Gryph.

"Creo que algunos secretos deben permanecer enterrados".

El miedo que se escondía tras los ojos de Myrthendir hizo que Gryph sintiera un frío glacial. Se apretó un poco más la capucha alrededor de la cara para protegerse del viento repentinamente potente.

"Si el arma es tan peligrosa, ¿por qué los enanos hicieron el sello? Parece un poco extraño hacer una llave que podría abrir la ciudad". Preguntó Wick.

"La mayoría de los refugiados de Thalmiir que escaparon de la ciudad, partieron con la flota del Éxodo bajo el liderazgo del Primer Martillo de Dar Thoriim, una especie de versión guerrera de nuestro Guardián. Era primo del Rey de Piedra, y le dijo al primer Regente, mi bisabuelo, que el sello se lo quedaba el Maestro Artificador de la ciudad. Juntos, estos hombres impidieron que el Rey de Piedra

desatara el arma".

"¿Lo mataron?" *Me mataron si esos recuerdos son ciertos*.

"Sí, dicen que su necesidad de proteger a su pueblo lo volvió loco".

Myrthendir hizo una pausa, y los ojos del señor elfo se oscurecieron. ¿Acaso el deseo de vengar el asesinato de su padre pasaba por su mente? La oscuridad sólo duró un momento, antes de que sonriera, y una claridad volviera a sus ojos.

"El artífice se quedó atrás, cerrando la ciudad desde dentro. El sello no ha sido visto desde entonces". Nadie habló durante largos momentos mientras el viento azotaba el pelo y la ropa. Myrthendir entrecerró los ojos en la distancia, levantó el brazo y señaló. "Allí".

Gryph también entrecerró los ojos y se protegió de las salpicaduras del viento con uno de sus antebrazos cubierto por el brazalete. A lo lejos, las Aguas Profundas se estrechaban hasta convertirse en una punta casi afilada.

Una alta montaña, cuya cima estaba envuelta en nubes, se unía a la tierra en la punta del lago. El brillo metálico del latón y el cobre resplandecía bajo el sol de media mañana, y Gryph se dio cuenta de que procedía de una gran torre redonda incrustada en la ladera de la montaña. Lo que parecía ser un gran par de puertas dividía la torre por la mitad, y esas puertas se estaban abriendo.

"Llegamos demasiado tarde", dijo Myrthendir en un tono bajo que envió pulsos de alarma a los demás.

Un frío pavor se apoderó del corazón de Gryph al recordar los pensamientos que Sillendriel había introducido en su mente.

Si abren la ciudad, la muerte les seguirá.

Gryph cerró los ojos y volvió a concentrarse en su mente, recordando la insistencia de su padre en que aprendiera a controlar sus miedos. Su respiración se calmó mientras su mente recorría caminos conocidos, y encontró tranquilidad.

Fue entonces cuando el mazo de energía psíquica se estrelló contra su cráneo.

Gryph gritó y se sujetó la cabeza, cayendo sobre una rodilla en la cubierta del barco. Ovrym acudió rápidamente a su lado, pero Gryph no podía oír las palabras que salían de la boca del xydai. Algo lo asaltaba, algo distinto.

Su mente se nubló con una niebla negra, y luego estaba en otra parte. Si no hubiera sido un hombre de la Tierra, Gryph no habría podido entender lo que estaba viendo, pero reconocía el espacio cuando lo veía.

Gryph se movía por el espacio pasando por una gran luna estéril. A su alrededor, cientos de formas redondeadas en forma de diamante volaban por la falta de aire del vacío.

Son naves, pensó Gryph sorprendido.

Pasó junto a una de ellas mientras una franja de apéndices parecidos a tentáculos se desplegaba desde la parte inferior de la nave más cercana. La nave emergió de la sombra de la cara oscura de la luna, con las escamas de una cobra real brillando en la luz.

Están vivos.

Gryph rodó y giró al salir de la sombra de la luna sobre un mundo azul que giraba.

Este es Korynn.

No sabía cómo sabía que esto era cierto, pero sabía que lo era. Voló sobre otra nave mucho más grande y las escamas oscuras le devolvieron un reflejo distorsionado.

Soy una de esas naves.

La armada se dirigió hacia el planeta y comenzó a frenar al entrar en la atmósfera. La visión de Gryph se convirtió en un torrente de luz carmesí y llamas anaranjadas mientras la atmósfera desgarraba su cuerpo.

A su alrededor había cientos de bolas de fuego similares, y la parte de la mente de Gryph que era independiente, humana, conocía el miedo que los antiguos nativos de Korynn sentían al ver invadido su mundo.

Había algo más, una sensación extraña que podría haber sido propósito, o euforia. Todos sus instintos humanos le decían que huyera, pero no podía. Una mente ajena, parecida a la que había atacado a Gryph en el lago del Túmulo, envió hilos a su limitada conciencia ajena, y él se inclinó y frenó.

Somos Prime, una mente que era suya y no su pensamiento. Entonces, un escalofrío y un violento desgarro le golpearon, y con él llegó un dolor horrible. No era su dolor, sino el de la nave.

Una explosión desgarró el costado de la nave, que giró y se desplomó. Gryph sintió que su conciencia alienígena se dirigía con terror y agonía a la mente Prime y sintió el mismo terror en esa mente mayor.

La nave cayó en picado, y la forma delta de su cuerpo, la parte que Gryph consideraba un ala, se estrelló contra el pico de una montaña. La nave que era y no era él, giró sin control y se estrelló contra la superficie de un lago azul profundo.

La agonía se apoderó de la mente semiconsciente de la nave mientras su Prime moría. Entonces se quedó solo, hundiéndose en las profundidades sin luz del negro profundo. Envió frenéticas ondas de pensamiento en busca de ayuda, pero no tocó más que simples criaturas de escamas y aletas. La mayoría eran pequeñas y nadaban en grandes bancos, pero unas pocas eran grandes, escurridizas y hambrientas.

La nave aterrizó en el fondo del lago, removiendo el limo que

había permanecido inalterado durante milenios. La nube se desplazó alrededor de la criatura derribada y luego se asentó. Tras un tiempo incalculable de frenéticas señales de socorro psíquicas, la nave durmió y se curó. Esperaría hasta el regreso de los Prime.

¿ERES PRIME?

Los pensamientos golpearon la mente de Gryph como un elefante desbocado, y gritó. Su mente, su propio ser, estaba siendo consumido por los poderosos y primarios pensamientos de la nave, del Otro, del Prime.

No, gritó Gryph a través del enlace psíquico. *Yo no soy Prime. He matado a Prime.*

La rabia surgió a través del enlace y Gryph volvió a gritar. El tiempo se alargó, y Gryph ya no podía distinguir dónde terminaba su mente y dónde empezaba la del Otro. Entonces, como el grito lejano de un amigo que despierta de una pesadilla, Gryph oyó una voz.

Gryph, concéntrate. Ven a mí.

El dolor hacía casi imposible concentrarse, pero entonces la mente del Otro retrocedió, y un calor fluyó a través de él. Se aferró al sonido, y unas manos le empujaron hacia arriba.

Cuando Gryph atravesó la oscuridad hacia la realidad, escuchó un aullido de rabia en su mente. La nave estaba enfadada, sola y asustada mientras Gryph la abandonaba para volver a ser plenamente Gryph.

Los ojos de Gryph se abrieron de golpe y su estómago se vació en el fondo del barco. Ovrym estaba allí sosteniéndolo, y Tifala se apresuró a su lado, con el brillo dorado de la magia vital envolviendo sus manos mientras detenía el flujo de sangre que goteaba de su nariz. Incluso los ojos de Wick mostraban preocupación, su ira contra Gryph quedó temporalmente archivada. El dolor abandonó la mente de Gryph, y sus ojos se movieron dentro y fuera de foco.

Myrthendir se arrodilló cerca de él, y su preocupación se convirtió en sorpresa cuando un pequeño hilo de sangre brotó de su nariz. El elfo se pasó un dedo y miró la sangre con sorpresa.

"Estás sangrando", dijo Gryph a Myrthendir.

"Diste una patada cuando te tomaron. Una bota a la nariz". El elfo sonrió como si dijera 'no hay daño, no hay culpable'.

Tifala limpió la sangre de la cara de Gryph con un pequeño paño y lanzó otro hechizo de curación. El dolor se desvaneció, la sangre dejó de fluir y la pequeña cantidad de Salud que había perdido volvió a latir. Ovrym ayudó a Gryph a ponerse en pie.

"¿Estás bien?", preguntó el Adjudicador de ojos amarillos.

Gryph asintió, con la mente todavía agobiada.

"Sentí algo en lo profundo del lago. Era Prime. Una de las naves que la Ascendencia Oscura utilizó para invadir Korynn. Se estrelló hace mucho tiempo y quedó gravemente dañada, pero es una criatura

viva, esclavizada... no... adoraba al arboleth que la pilotaba. Se estrelló al entrar, y su piloto, su prime, murió. Ha estado atrapado en el fondo, asustado y solo desde entonces. Creyó que yo era el prime".

"¿Por qué iba a pensar eso?" dijo Myrthendir, con su voz como una bobina de ira helada lista para atacar. La mano del Príncipe Regente agarró la empuñadura de la espada en su cinturón.

"Porque casi lo fui", dijo Gryph.

15

En las profundidades del lago, el antiguo barco se enfureció. La alegría se había convertido en miedo y luego en desesperación cuando la mente se acercó, pero de alguna manera el no Prime huyó de su abrazo. La estructura neural semiconsciente que se enroscaba en el cuerpo de la nave no entendía lo que había pasado. Llevaba tanto tiempo sola en la oscuridad que había perdido todo concepto del tiempo.

Quería volar una vez más, a unirse a un Prime. La presión del negro líquido la presionaba con un toque más feroz y malévolo ahora que la nave había probado la tentación de la Integración, sólo para que se la arrancaran.

Enormes impulsos de ira psíquica emergieron de la nave, dispersando a las criaturas con escamas y aletas que llamaban hogar al negro infinito.

El poder psíquico hizo entrar en pánico a las bestias acuáticas, y cuando las olas fluyeron hacia el exterior, despertaron algo grande y antiguo. Algo que había nadado en estas aguas mucho antes de que el barco se estrellara. El barco sólo sintió a la bestia durante un momento antes de que su limitada atención volviera a buscar al Otro.

Pero la bestia se había despertado, y sus poderosos músculos la empujaron hacia la luz del mundo de arriba.

*****

Myrthendir sacó a medias su espada de la vaina que llevaba en la cintura antes de que Ovrym pusiera una mano en la muñeca del hombre. Los ojos del alto elfo pasaron de Gryph al xydai, y Gryph se preguntó si los antiguos odios raciales habían aflorado a la superficie, pero entonces Myrthendir volvió a mostrar un barniz de aceptación, y sus ojos volvieron a mirar a Gryph.

¿Cuánto de esa aceptación es real y cuánto es falso? se preguntó

Gryph.

"Explícate", dijo Myrthendir en voz baja, exigiendo obediencia.

Gryph se sonrojó bajo el crudo poder de la voluntad del Príncipe Regente y supo que estaba acostumbrado a ser obedecido. Con un suspiro, Gryph contó su historia. No le gustaba revivirla, pero sospechaba que, si esperaba seguir viviendo, si quería que sus amigos siguieran viviendo, tenía que contar toda la verdad.

Gryph recapituló su batalla con el arboleth y su toma de los huevos. Ovrym intercaló sus propias partes en el relato, culminando con el ataque de la larva a Gryph, el temor de Ovrym de que Gryph se hubiera convertido en illurryth y su decisión de matarlo.

Myrthendir asintió en señal de aprobación a la decisión del Adjudicador, y luego sus ojos se encontraron con los de Gryph.

"No es la mejor manera de comenzar una amistad", dijo Gryph, sacudiendo la cabeza con una sonrisa, que le trajo otra oleada de dolor a la cabeza.

"No estoy de acuerdo", dijo Myrthendir. "No hay mejor prueba de compañerismo que acabar con la vida de otro antes de que esa clase de vil corrupción pueda apoderarse de él". Se volvió hacia Ovrym. "Quizá me equivoqué contigo".

Ovrym asintió, y Myrthendir volvió a enfundar su espada parcialmente desenvainada. El alto elfo miró hacia la costa que se acercaba y suspiró con fuerza.

"Un arboleth escondido en lugares oscuros. Un barco de los Prime en nuestras aguas. El regreso de la foca. Eres un presagio de malos augurios, Gryph".

"Los presagios no son más que advertencias de un gran peligro", dijo Tifala. "¿Prefieres que nos enfrentemos a ese peligro sin ellos?"

"No, señorita, sólo preferiría que pudiéramos enfrentarnos a ellos de uno en uno", dijo Myrthendir.

Wick apretó ligeramente la mano de Tifala y luego miró a lo lejos, con los ojos en blanco. El sonido de las burbujas rompiendo la superficie lo hizo retroceder. El burbujeo se hizo más intenso y sus ojos se abrieron de par en par.

"Eh, chicos". Los demás se volvieron hacia Wick justo cuando un tentáculo verde tan oscuro que era casi negro surgía de la marea de burbujas y se lanzaba hacia el invocador cthónico.

Wick retrocedió a trompicones y un chillido poco varonil salió de su boca mientras caía de culo en el fondo del barco. El tentáculo se agitó hacia el gnomo y se enroscó en su pierna derecha.

La mano de Wick se levantó y envió un *Rayo Cthónico* en dirección a la criatura. El rayo falló, pero la bestia a la que pertenecía el tentáculo se dio cuenta, y la punta del apéndice gomoso se partió en dos revelando varias filas de dientes como agujas. Un sonido parecido

al chillido desesperado de los frenos de un coche salió de la horrible boca, y Wick gritó.

Los ojos de Wick se abrieron de par en par, aterrorizados, y pateó la cabeza del tentáculo con su bota libre. El golpe causó un daño mínimo, pero atrajo la atención de la bestia, y una docena de tentáculos con boca afilada aparecieron por todos los lados del barco.

Uno de ellos se enroscó en el cuello del barquero y lo arrastró fuera de la embarcación. Myrthendir agarró el brazo del hombre, pero la cuerda de músculo gomoso era demasiado fuerte, y el pobre hombre desapareció en la oscuridad del agua.

Tifala lanzó un tajo con sus dagas imbuidas de vida. El tentáculo se separó bajo la energía verde de las cuchillas, dejando al descubierto una carne blanca que a Gryph le recordó a los calamares. Los otros tentáculos aullaron en un coro de dolor sobrenatural. Todos volvieron a sumergirse en el agua, y un extraño silencio se cernió sobre el lago mientras el barco, que ya no poseía a su barquero, se detuvo ligeramente.

"¿Se ha ido?" Preguntó Wick, desplegando el apéndice cortado de su pierna. Frunció el ceño con disgusto y arrojó el tentáculo por la borda.

"Lo dudo mucho", dijo Ovrym. "Gryph, creo que ese hechizo de respiración tuyo está a punto de ser muy útil".

Los ojos de Gryph se dirigieron a Ovrym, y éste asintió. "Myrthendir, dame el liderazgo del *Grupo de Aventureros*. Tengo un hechizo que nos ayudará a todos".

El Príncipe Regente miró a Gryph con desconfianza, y entonces algo grande y fuerte golpeó el fondo del barco inactivo, haciendo que todos cayeran de rodillas. Los ojos de Myrthendir volvieron a mirar a Gryph y, tras una breve pausa, asintió.

Myrthendir le ha dado a Gryph el mando temporal del Grupo de Aventureros.

Este mando durará hasta que la crisis actual haya pasado o Myrthendir destituya a Gryph como líder del Grupo de Aventureros.

Como el Grupo de Aventureros no se originó con Gryph, su Boon, Enlace Telepático, no se otorgará a todos los miembros del Grupo de Aventureros.

El Boon original Boost del Lore seguirá en vigor.

Las aguas se calmaron, pero nadie fue tan tonto como para pensar que seguirían así. Prepararon sus armas y Gryph empezó a lanzar *Halo de aire* para todo el grupo. Normalmente, el hechizo requería unos simples gestos de la mano, y una ráfaga de aire se arremolinaba alrededor de su cabeza. Esta vez, los movimientos eran mucho más complejos y le exigían señalar a cada uno de los miembros del *Grupo de Aventureros*.

Lanzaste el hechizo de magia aérea Halo de aire.

Como líder de un Grupo de Aventureros, puedes proporcionar Halo de aire a los que están bajo tu mando por un coste de Mana adicional de 1,25 de coste de hechizo por persona.

Coste total de mana: *144 (30 + (4 x 37,5)) (.80)*

Duración: *18 minutos (5+ 1 por nivel de Maestría de la Magia del Aire.)*

¿Desea realizar el lanzamiento? ¿SI/NO?

Gryph pulsó SÍ, y sintió que el Mana se volcaba en el hechizo. Un globo de aire sólido se formó alrededor de las cinco cabezas de la hermandad. El coste de Mana había sido elevado, pero ninguno de ellos se ahogaría, al menos durante los siguientes 18 minutos.

Otro golpe, más contundente, golpeó el barco. "Tenemos que saltar del barco en direcciones opuestas. Así podremos rodear a esta bestia y atacarla por todos lados", gritó Myrthendir.

"¿Quieres que nos metamos en el agua?" exclamó incrédulo Wick.

"Tiene razón. Esta cosa derribará el barco en cualquier momento, y todos estaremos concentrados en un solo lugar. Presa fácil para este demonio del agua". Dijo Ovrym.

"¡Ahhhggghh! Los odio a todos", dijo Wick y se agarró su mopa de pelo azul, y tiró con frustración.

Un momento después, un gran pico mordió la madera encantada del barco, y la quitina dentada de la boca principal de la criatura lo desgarró. Los ojos de Wick se abrieron de par en par, y luego miró a Gryph y asintió. Como uno solo, todo el grupo saltó del barco y nadó.

Gryph se zambulló cuando un tentáculo se le acercó. Halo de Aire le había salvado el pellejo más de una vez en el Túmulo, y un desagradable flash de déjà vu le golpeó en el cerebro mientras nadaba hacia abajo.

Giró y sus ojos se adaptaron a la oscuridad del agua. Pudo ver a Wick y Tifala a su izquierda y a Myrthendir a su derecha. Ovrym no aparecía por ningún lado, pero sospechaba que el gigantesco monstruo marino estaba ocultando al hábil monje guerrero de su vista.

La criatura tenía el aspecto de una estrella de mar del tamaño de un autobús, con docenas de delgados tentáculos que sobresalían de cada uno de los cinco cortos muñones conectados al cuerpo de la bestia. El núcleo central de la criatura tenía una forma pentagonal que recordaba a Gryph las esponjas naturales que crecían en los arrecifes del Caribe. Cinco grandes ojos rodeaban unas fauces en forma de pico, y todo el cuerpo estaba encerrado en una concha gigante. Utilizó Analizar.

Habitante de las profundidades

Nivel: *43*

Salud: *2211*

Resistencia: *2234*
Mana: *876*
Espíritu: *0*

Los habitantes de las profundidades son unos de los monstruos acuáticos más antiguos y mortíferos de las profundidades de Korynn. Se cree que son restos de antiguos experimentos que fusionan espíritus del Reino del Agua con crustáceos nativos.

Crecen a lo largo de su vida, y un observador cuidadoso puede utilizar las capas de crecimiento de su caparazón principal para determinar su edad. Eso, por supuesto, si uno puede acercarse lo suficiente como para inspeccionarlos sin ser comido. Son omnívoros de mente simple, propensos a ataques de ira incontrolada, producto de que los espíritus del agua, antes inteligentes, se unieron a animales con una capacidad craneal muy baja. Debido a su antiguo vínculo con estos elementales del agua, pueden lanzar instintivamente ataques mágicos simples basados en el agua.

Fortalezas: *Desconocidas.*
Inmunidades: *Desconocidas.*
Debilidades: *Desconocidas.*

Genial, otro monstruo mortal de agua pensó Gryph. Envió una ráfaga de mana a sus brazaletes. Llevaban un intrincado trabajo en rollwerk del raro metal elementum amarillo que le daba a Gryph un mínimo control magnético sobre cualquier cosa hecha de metal ferroso.

Tomó su lanza con un ligero, pero firme, agarre y aprovechó la reserva de mana del objeto. Había aprendido por las malas que siempre había que activar las reservas del bastón cuando no estaba en situación de combate. En esencia, actuaba como una batería que le permitía almacenar 200 puntos de *Mana*. Con su reserva nativa, el poder del artefacto le proporcionaba más de 500 puntos de poder para lanzar hechizos o potenciar armas.

Aunque se moría de ganas de probar el Ícono de Yrriel, sospechaba que enviar cantidades masivas de energía eléctrica a través del agua no era probablemente la mejor opción. Sin embargo, el poder de *Daño Penetrante* del bastón de guerra era una opción perfecta.

A su izquierda, un rayo abrasador de luz carmesí retumbó en el agua y se clavó en el cuerpo de la criatura, donde una de las gruesas masas de tentáculos se unía a su cuerpo. Varios de los tentáculos se cortaron, y la bestia se estremeció de dolorosa furia.

Buen trabajo, Wick, pensó Gryph.

Myrthendir empujó hacia adelante con su bastón y una lanza de luz azul y blanca salió disparada hacia la criatura. Atravesó el agua arrastrando una brillante cadena de eslabones helados. Impactó en el ser justo debajo del pico chasqueante y se hundió. Las púas de la lanza se mantuvieron firmes, y Gryph sonrió al darse cuenta de lo que había hecho el Príncipe Regente.

Arponeó al bastardo.

Myrthendir tiró con fuerza de la cadena de hielo, pero la bestia

estaba en su elemento, y el elfo no pudo conseguir resultados. El ser rodeó con varios tentáculos la cintura del señor elfo y lo arrastró hacia su boca. Myrthendir dejó escapar una mano de su bastón y volvió a lanzar.

Maldita sea, es fuerte, pensó Gryph.

La luz mágica fluyó alrededor del elfo, y la mitad inferior de su cuerpo se transmutó de piernas a una masa de tentáculos cargados de aletas. Los apéndices giraron, y Myrthendir no sólo detuvo su movimiento, sino que logró retroceder contra la fuerza del denizen.

Tifala terminó su intrincado lanzamiento, y una pequeña fisura en la realidad se abrió entre el maestro de la vida gnomo y el denizen. De la fisura brotó una luz esmeralda y, a continuación, una masa de enredaderas se abrió paso desde la hendidura, como una masa de espaguetis verdes naciendo.

Las enredaderas se envolvieron en torno al denizen. No sólo enredaron docenas de tentáculos de la bestia, sino que también trabajaron en conjunto con el ataque de Myrthendir para inmovilizar parcialmente al monstruo. Tiraron de la criatura en ambas direcciones, y ésta giró lentamente su duro caparazón hacia Gryph.

Gryph no tenía idea de cómo habían coordinado su ataque, o si lo habían hecho, pero eso le dio una idea. Desplegó la cuerda de seda de araña que llevaba en la cintura y lanzó *Anima Cuerda*.

Un extremo de la cuerda se ató a su cintura, y el otro colgó como una serpiente de agua lista para atacar. Aprovechó el mana almacenado y lo inyectó en *Golpe Penetrante*. Luego activó sus brazaletes.

Cada vez que había utilizado el poder magnético de sus brazaletes, había sido para añadir más potencia a un golpe o para recuperar su arma desde una distancia segura. Esta vez tuvo una nueva idea.

Forzó una carga magnética a través de los brazaletes y hacia la lanza, pero esta vez no la soltó. La lanza avanzó y arrastró a Gryph como si fuera un hombre con esquís acuáticos. Un inesperado grito de guerra surgió de él mientras se dirigía a la espalda de la criatura.

Apuntó la punta adamantina a una de las líneas estriadas que se curvaban a lo largo del caparazón de la criatura. Si era como una caracola, esperaba que el punto fuera más fino y débil. Activó su ventaja *Empalar* un segundo antes del impacto.

La lanza atravesó el caparazón del ser con un chasquido crujiente, y la punta rompió el caparazón. Gryph se lanzó con todas sus fuerzas, retorciéndose y clavando la lanza más profundamente en el cuerpo del denizen. Incluso silenciado por el agua, sonó como si un titán rompiera el caparazón de una langosta gigante para cenar.

El denizen se agitó en shock y agonía, y Gryph apenas pudo aguantar. Ordenó que la cuerda se enroscara alrededor de la bestia,

envolviendo dos de los tentáculos y el caparazón. La bestia azotó uno de sus brazos de múltiples puntas hacia Gryph mientras éste montaba a la bestia como un campeón de rodeo.

Por delante, Ovrym se agitaba salvajemente, con su sable girando en arcos de muerte calculada. Gryph vio el miedo en los ojos de su amigo y sospechó que era tanto miedo a ahogarse como a la bestia a la que se enfrentaba.

A pesar de ello, la puntería del xydai fue certera, y media docena de tentáculos flotaron a su alrededor, goteando icor salobre en el agua. El xydai volvió a lanzar un tajo, pero el agua ralentizó sus movimientos, y esta vez un tentáculo se coló entre las defensas de Ovrym y le rodeó el tobillo. Gryph vio que los ojos del xydai se abrieron de par en par por el miedo.

Entonces, el ser sufrió un espasmo y lanzó el xydai contra Gryph. Éste intentó apartarse de la trayectoria del misil del tamaño de un hombre, pero moverse en el agua no era como hacerlo en tierra, y la reacción de Gryph fue lenta y pesada.

Ovrym se estrelló contra el costado de Gryph, y el sonido de varias costillas rompiéndose llegó a los oídos de ambos. Gryph sintió una punzada de dolor, y su lanza se le escapó de las manos. Los dos hombres salieron volando de un lado a otro, alejándose del ser denizen. La *Salud* de Gryph descendió un 5%.

Gryph se agarró al antebrazo de Ovrym justo cuando llegaron al límite de la cuerda de Gryph. Su movimiento se detuvo bruscamente, y ambos hombres gruñeron cuando el esfuerzo amenazó con arrancar los brazos de sus órbitas. Los ojos de Ovrym se tornaron de terror, y Gryph supo que tenía que ayudar a su amigo.

Lanzó *Escudo Mental*, un hechizo que irónicamente le había enseñado Ovrym, y vio que los ojos amarillos del Adjudicador se calmaban.

Gryph intentó preguntarle al hombre si estaba bien, pero el sonido que pulsaba a través del *Halo de Aire* se convirtió en un embrollo. Por capricho, Gryph acercó su cabeza a la de Ovrym, y cuando las dos esferas de aire se encontraron, Gryph pudo oír la respiración agitada del hombre.

"Tranquilo, hombre", dijo Gryph y alargó una mano para agarrar al xydai por la nuca. Gryph vio que el control y la calma llegaban a Ovrym.

"Gracias", dijo. "¿Y ahora qué?"

"Tengo un plan", dijo Gryph, sus labios se curvaron en una sonrisa.

"¿Por qué creo que odiaré tu plan?"

"Porque pasas demasiado tiempo con Wick".

Gryph explicó su idea, y Ovrym refunfuñó, pero asintió. Se alejaron el uno del otro, separando sus halos. Ovrym se colocó detrás

de Gryph y le agarró el cinturón y la parte posterior de su coraza.

Gryph ordenó que la cuerda que le rodeaba la cintura tirara de ellos hacia delante, y se lanzaron por el agua de vuelta hacia el denizen. Mientras el agua se precipitaba junto a ellos, Gryph comprobó cómo estaban los demás.

Myrthendir era un borrón. Su mitad inferior cargada de tentáculos le proporcionaba una maniobrabilidad mucho mayor que la de cualquiera de sus compañeros.

¿Por qué no hizo de eso su *Boon?*

El alto elfo seguía aferrando su arpón de hielo y se movía fuera del alcance de los habitantes, lanzando una oleada tras otra de pinchos helados. Parecía que hacían poco o ningún daño a la criatura, pero al menos mantenían su atención.

Tifala enviaba un chorro de luz verde a sus lianas invocadas. Cada vez que el denizen rompía o cortaba una raíz, otra brotaba de la masa palpitante para aferrarse a la bestia.

Gryph sabía que el mana de la gnoma tenía que estar a punto de tocar fondo, y cuando eso ocurriera, sus lianas desaparecerían. Los *rayos cthónicos* de Wick parecían mucho más efectivos. ¿La criatura tenía una debilidad a la *Magia Cthónica*?

Se nos acaba el tiempo, pensó Gryph.

Estaban a medio camino de su objetivo cuando un pulso de luz salió del cuerpo del ser y bajó por los cinco brazos de los tentáculos. Los brazos empezaron a sufrir espasmos y sacudidas, y la cuerda que Gryph había utilizado para inmovilizar varios de los tentáculos se rompió.

Gryph no tuvo tiempo de lamentar la pérdida, ya que olas de agua a gran velocidad se abalanzaron sobre él. Se sintió como si hubiera chocado de lleno contra una pared de ladrillos, y su barra de *Salud* descendió.

Gryph vio un destello de movimiento frente a él y esquivó a duras penas un gran trozo del caparazón de la bestia. El ataque mágico que acababa de desencadenar había desprendido parte de la armadura quitinosa de la bestia, dañada por la lanza de Gryph.

El trozo de caparazón le raspó el cuello al pasar, y Gryph oyó un gruñido ahogado de dolor cuando le dio a Ovrym en la cara. El xydai perdió su agarre en la espalda de Gryph y fue arrojado hacia atrás de cabeza, su peso muerto lo arrastró hacia las profundidades negras.

"Ovrym", gritó Gryph y supo que, aunque el xydai siguiera consciente, no podría oírlo. Sin dudarlo, Gryph ordenó que la cuerda restante se desplegara de su cintura y se precipitara tras el monje guerrero.

Tráelo a la superficie, pensó Gryph en la cuerda, esperando que la longitud animada de la seda de araña fuera lo suficientemente

consciente como para entender.

Observó cómo la cuerda se deslizaba tras el Adjudicador, con el aspecto de una serpiente de agua con escamas de plata. Enviando una súplica silenciosa al universo para que protegiera a su amigo, Gryph se volvió hacia la batalla.

Wick y Tifala habían dejado de lanzar y nadaban torpemente hacia atrás para alejarse de los ataques mucho más ágiles del denizen. Myrthendir seguía atacando, pero bien podría haber sido un enjambre de mosquitos por todo el daño que estaba haciendo. Las cosas no pintaban bien.

Luego empeoraron.

Un destello carmesí apareció en la visión de Gryph. Una cuenta atrás de un minuto antes de que el Halo de Aire fallara, y todos empezaran a ahogarse. Gryph trató de lanzar el hechizo de nuevo, pero recibió una advertencia de fuego que le decía que estaba demasiado lejos de los miembros del *Grupo de Aventur*eros.

"¡Mierda!" Gryph enfureció y vio cómo su arrebato atravesaba la esfera de aire para convertirse en burbujas inútiles.

El mismo pánico pareció apoderarse de sus amigos, y la distracción de Wick y Tifala permitió que varios de los tentáculos del denizen se enredaran alrededor de los dos gnomos. Gryph vio sus gritos, que se hicieron más intensos por no poder oírlos, y luego vio chorros de sangre que se filtraban en el agua.

Otro brazo tentacular se dirigió hacia Myrthendir, y una docena de filamentos con bordes dentados rodearon al Príncipe Regente. Desenfundó su espada y cortó varios por la mitad antes de que otra media docena de apéndices se deslizaran hacia arriba y alrededor de su brazo. Apretaron, y el elfo perdió el agarre de su espada, que desapareció en las oscuras profundidades.

El ser arrastró a sus tres amigos hacia él, y Gryph supo que sólo tenía unos momentos antes de que uno de ellos se convirtiera en comida para peces. Era el único que quedaba libre, y no tenía cuerda ni arma.

Sus ojos se dirigieron a su lanza, que aún sobresalía del caparazón de la bestia como un asta de bandera que reclamaba el dominio de un nuevo continente para un gran imperio. Gryph sonrió y bombeó *Mana* en sus brazaletes.

Extendió la mano, sintió el tirón del metal de su lanza y tiró suavemente. El paso era agonizante, pero Gryph no se atrevió a poner más fuerza en la lanza por miedo a que le arrancara el ancla.

El denizen arrastró a Tifala hacia la parte delantera de su cuerpo, y Gryph la perdió de vista. Por la aterrorizada reacción de Wick, pudo ver todo lo que estaba a punto de ocurrirle. El gnomo se agitó desesperadamente y cortó el tentáculo con su daga, cortándose a sí

mismo tantas veces como cortó el tentáculo.

Gryph puso más voluntad en los brazaletes y tiró con más fuerza. No tenía otra opción. A Tifala se le acababa el tiempo. Vio que el asta de su lanza se agitaba. La estaba desalojando mucho más rápido de lo que esperaba.

Gryph convirtió su cuerpo en un misil, esperando reducir el arrastre del agua. Aumentó su velocidad y estiró la mano, agarrando hacia el asta de su arma. Sintió el astil y se agarró con fuerza, pero no pudo detener del todo su movimiento e impactó contra el proyectil con una fuerza tremenda, expulsando el aire de sus pulmones.

Gryph perdió el conocimiento.

16

Gryph flotaba pacíficamente, desprendido y tranquilo. Una parte de su mente reclamaba su atención. Era una llamada lejana a través de una bruma de niebla y estática, y Gryph la apartó como un niño demasiado cansado que ignora la llamada de sus padres para que se despierte para ir a la escuela.

Un chasquido como un látigo en la cara le hizo recobrar la conciencia. El dolor era intenso y abrió los ojos. Otro chasquido le golpeó en la mejilla, y se agarró con la mano y detuvo el ataque.

¿El habitante de las profundidades?

Pero no era el ser que le atacaba, sino la otra mitad de su cuerda de seda de araña, aún animada por el hechizo. Agarró la cuerda, impidiendo que volviera a abofetearle.

"Estoy despierto. Estoy despierto", refunfuñó, y sus ojos se concentraron.

Su mano sostenía el otro extremo de la cuerda desgarrada, y el filamento plateado se arqueaba de nuevo, como una cobra lista para atacar. La realidad regresó a él, y se dio cuenta de que su hechizo *Halo de Aire* había bajado a diez segundos y parpadeaba furiosamente.

Seguía sobre la espalda del morador, sujeto con fuerza por la longitud desgarrada de la seda de araña empírea. Su cerebro dedicó un precioso segundo a agradecer el extraño e inteligente trozo de hilo, y luego su mente se apresuró a volver a su propósito.

Gryph agarró el asta de su lanza y se levantó. Miró por encima del borde del caparazón y vio a Tifala siendo arrastrada cada vez más cerca del pico de la boca de la bestia. Gritaba con un horror silencioso.

Gryph puso ambas manos en el asta de su lanza y empujó con todas sus fuerzas. Se deslizó más profundamente en el caparazón, y Gryph pudo sentir cómo rozaba los bordes dentados. El ser comenzó a sufrir espasmos y a agitarse, y arrojó a Tifala de sus garras. Voló de cabeza junto a Wick y desapareció en la oscuridad.

Gryph empujó con más fuerza y sintió que la punta de la lanza atravesaba una membrana en lo más profundo del cuerpo de la bestia. El movimiento de la criatura se hizo mucho más intenso y soltó a Wick y a Myrthendir. Wick nadó sin fuerzas tras Tifala y Myrthendir sacudió la cabeza, tratando de recuperar la concentración. Gryph sonrió ante la pequeña victoria, pero le duró poco.

Desesperada, la bestia volvió a lanzar los cinco brazos de sus tentáculos contra Gryph. Éste esquivó varios golpes, pero otros lo golpearon con una fuerza increíble. Cada golpe le robaba casi un 10% de su *Salud*, y había recibido al menos cinco.

Gryph empujó con sus últimas fuerzas y la punta de la lanza perforó algo denso pero blando. Activó el nuevo poder de la lanza: *Vórtice de Yrriel*.

Al sentir la carga que emanaba de la lanza, una parte de su mente se preguntó si enviar millones de voltios de electricidad a un charco gigante de agua mientras nadaba en él era la mejor de las ideas. Sabía que la energía buscaría a los enemigos y no a los amigos, pero eso era en la superficie, donde había aire. Y el aire no era el mejor conductor.

El agua, sin embargo...

Todo el mundo de Gryph se convirtió en dolor cuando la oleada de electricidad recorrió su cuerpo. Se sintió como la vez que su amigo de la infancia, Rob, le convenció de que meter un tenedor en una toma de corriente sería "muy divertido".

Sus músculos se contrajeron y su *Salud* cayó en picado. Decenas de destellos le cegaron mientras los rayos estallaban desde el interior de la cáscara del morador. Sus músculos se agarrotaron, pero se negó a dejar que el dolor lo detuviera.

Empujó con todas sus fuerzas, y el arco de metal se hundió más en el caparazón del denizen. Estaba a punto de desmayarse cuando el vórtice terminó.

Conseguiste un ATAQUE CRÍTICO.

Un Ataque Crítico es como un Golpe Crítico, pero mientras que un Golpe Crítico resulta directamente de un ataque hábil, afortunado o furtivo con un arma (o una habilidad desarmada), un Ataque Crítico se concede cuando un ataque mágico, venenoso o similar se realiza en una zona especialmente vulnerable.

Realizaste un Ataque Crítico al grupo cerebral de un Denizen de las Profundidades. +300% de daño mágico.

Provocaste 1.050 puntos de daño eléctrico al Denizen de las Profundidades. (25 (daño base de Tormenta de rayos) x 14 (Nivel de Magia Aérea actual) x 3 (Bonificación de Ataque Crítico)).

Gryph se desplomó exhausto mientras los últimos restos de vida del denizen se desangraban en el agua. El gigantesco cadáver iba a la deriva en arcos lentos y perezosos, con sus brazos tentaculares

flotando libremente mientras el icor negro se derramaba por las innumerables heridas.

Apenas estaba vivo. Su barra de *Salud* brillaba con una furia carmesí mientras flotaba justo por encima del 10%. El *Halo de Aire* parpadeó con una advertencia funesta. Volvió a lanzar el hechizo de aire que le salvaba la vida, pero descubrió que sus manos no hacían la complicada serie de gestos necesarios para controlar y concentrar el *Mana*.

Sus músculos se agarrotaban y relajaban en patrones aleatorios, y su cuerpo no obedecía sus órdenes. A pesar del dolor que le recorría el cuerpo y de su inminente muerte, sintió una risa desgarrada e incontrolada en su garganta.

El cuerpo del denizen flotó hasta detenerse, y Gryph pudo ver la tenue luz de la superficie a varias docenas de metros por encima de su cabeza.

Bueno, a la mierda, pensó Gryph. Estaba a punto de morir otra vez. *El lado bueno es que podré volver a ver a Simón.*

La estupidez de esa idea le hizo esbozar una horrible sonrisa de rictus mientras todos los músculos de su cuerpo se agarrotaban y relajaban al azar. A través del dolor que le producía, Gryph sintió un profundo estruendo en el interior del caparazón del denizen.

El estruendo se hizo más potente, y la mente de Gryph no pudo evitar recordar la larva arboleth que lo había atacado en el Túmulo. Empezaba a preguntarse si esta repugnante bestia tenía algo parecido cuando su *Halo de Aire* parpadeó. Se estaba ahogando de nuevo, y esta vez no podía evitarlo.

Siempre decían que ahogarse era una forma fácil de morir, pero las sensaciones de ardor y desgarro que le destrozaban los pulmones hacían que Gryph quisiera darles una bofetada, fueran quienes fueran "ellos". Lo último que quedaba de aire salió de su boca, y sus ojos se volvieron vidriosos cuando, de repente, el caparazón explotó como un perrito caliente con demasiado tiempo en el microondas.

Gryph salió disparado hacia la superficie como el corcho de una botella de champán. Su *Salud* se redujo aún más, pero no podía saber si se debía a la desventaja de ahogamiento o al daño causado por la explosión del cerebro del denizen. Salió disparado hacia la luz, hacia la superficie.

Sus ojos se volvieron pesados y decidió que era hora de cerrarlos.

17

Gryph tosió mientras un líquido salobre que era en parte agua de lago y en parte icor de crustáceo salía de su boca como un géiser. Tosió una y otra vez mientras unas manos fuertes lo levantaban. La bruma de sus ojos se aclaró y vio a Tifala sonriéndole.

"Está bien. Dale un momento para recuperar el aliento".

Otra palmada golpeó a Gryph en la espalda, y otra descarga de líquido rancio burbujeó por sus labios. Gryph agitó la mano en un penoso arco, tratando de apartar el siguiente ataque de palmadas en la espalda.

"Estoy bien", gritó Gryph, o intentó gritar. Salió más bien como un chillido ronco, pero tuvo el efecto deseado, y Ovrym dejó de palmearlo. "¿Están todos bien?" preguntó Gryph mientras Ovrym lo ayudaba a apoyarse en el costado del barco.

Observó que el barco tenía algunas grietas y le faltaban un par de tablas, pero por lo demás estaba en buen estado. Estos elfos construyen para durar, pensó Gryph rebotando suavemente mientras el barco continuaba su viaje por las Aguas Profundas.

"Me siento como una mierda", dijo Gryph.

"¿Una mierda no es algo como lo que uno quiere sentirse?". dijo Ovrym.

"No, no lo es", dijo Gryph con ironía.

"Entonces, tal vez esto ayude a aliviar la sensación de mierda", dijo Ovrym y le entregó a Gryph su lanza. Los ojos de Gryph se abrieron de par en par. "Tu cuerda la trajo al barco. Tiene mente propia".

Gryph prometió investigar su extrañamente inteligente tramo de cuerda en la primera oportunidad que tuviera. Cuando sea que eso ocurra. Agradeció al xydai.

"Lástima que no haya arrastrado el cadáver del Denizen de las Profundidades", dijo Wick, con un ligero mohín en la cara.

"¿Por qué demonios querríamos que ese apestoso montón de tripas de pescado subiera aquí con nosotros?" preguntó Gryph.

"Botín, hombre. Esa cosa era una Bestia legendaria. ¿Tienes idea de las cosas geniales que podríamos haber saqueado de su cadáver? Ahora estás en los Reinos, cariño. Tienes que aprender a amar el saqueo".

Gryph sabía que Wick tenía razón, aunque fuera un poco espeluznante y asqueroso. Había aprendido esa lección por las malas después de ver al brujo saquear un montón de cadáveres de wyrmynn durante su primera pelea.

"Si sobrevivimos a esto, regresaremos y saquearemos hasta donde quieras".

"Trato hecho", dijo Wick con una sonrisa. "Tal vez encontremos algo que te arregle el pelo".

Gryph frunció el ceño y luego miró al resto de sus amigos. Todo el Grupo de Aventureros estaba empapado, ensangrentado y enmarañado como una manada de perros sin hogar, pero estaban vivos. Entonces se dio cuenta de que el barquero, cuyo nombre ni siquiera conocía, no estaba en el barco.

"Se llamaba Raegys", dijo Myrthendir como si leyera la mente de Gryph. "No encontramos su cuerpo".

Un silencio sombrío se cernía sobre el grupo, sólo interrumpido por el viento y el sonido de su bote saltando sobre el agua.

"Supongo que tenía razón sobre Deni", dijo Wick con una voz triste e irónica.

El silencio se apoderó de la embarcación mientras Myrthendir miraba al gnomo, pero luego una sonrisa incontrolada cruzó sus labios y una carcajada brotó de su boca. Sus compañeros soltaron algunas risitas más, pero luego Tifala soltó una carcajada total, y todo el grupo perdió el control y se abrazó a la liberación catártica.

Las lágrimas y las risas retumbaron en el lago, y una parte de la mente de Gryph esperaba que los Moradores pudieran oírlas y que el miedo les mordiera el alma al escuchar. Unos instantes después, las risas terminaron, y Wick levantó una forrada en cuero.

"Por Raegys", dijo y bebió un trago.

La petaca hizo la ronda con cada miembro de la hermandad, tomando un trago y brindando por el barquero muerto. El líquido ámbar le recordó a Gryph el bourbon, aunque más dulce, y su mente se trasladó a un trago al atardecer en el porche de la casa del lago Bow. Un trago compartido por tres personas que apenas hablaban, mientras brindaban por la madre y esposa que los había dejado antes de tiempo.

"Le debemos a mamá no separarnos", había dicho Brynn aquel día, y Gryph, en ese entonces todavía Finn, había asentido. El Coronel, siempre incapaz de endulzar nada, incluso cuando sus hijos más lo necesitaban, les dijo que eran tontos. Había pasado demasiado dolor,

rabia y traición como para mantenerlos unidos, especialmente ahora que su eje central había desaparecido.

Brynn, pensó Gryph mientras el sentimiento de culpa le mordía. Hacía días que no pensaba en su hermana, y se sorprendió de lo rápido que se le había ido de la cabeza toda la razón por la que había venido a los Reinos. O tal vez mis prioridades han cambiado, pensó mirando a su alrededor al grupo de gente desaliñada en el barco.

Gryph cerró los ojos y se imaginó a la diosa en que se había convertido Brynn. Ferrancia, la Diosa Mensajera, y la parte de Gryph que aún era Finn Caldwell le decía que estaba a salvo, por ahora.

Y no hay nada que pueda hacer al respecto en este momento, así que concéntrate en la misión que tienes entre manos.

Gryph se volvió hacia Myrthendir, que parecía tan rata ahogada como Príncipe Regente. El alto elfo notó su mirada, y los pálidos ojos azules del hombre parecieron clavarse en Gryph. Era extraño. Gryph nunca había sido del tipo confiado, pero cuando miraba al Príncipe Regente, veía a un hombre con convicción, un hombre que realmente creía que el camino que seguía era el correcto, el noble.

En el fondo de su mente, una voz inquietante salía a la superficie.

El Coronel también creía que estaba en el camino correcto, el noble, un camino que lo llevó a darte por muerto en un callejón infestado de ratas.

Los ojos de Myrthendir se entrecerraron como si pudiera ver el conflicto que se arremolinaba en el interior de Gryph, y el ritmo cardíaco del jugador se aceleró. Gryph se obligó a esbozar una sonrisa irónica y habló.

"Te ves como la mierda".

Una mirada de asombro, teñida de ira, cruzó el rostro del elfo, y Gryph supo que pocos se habían atrevido a hablarle así al Príncipe Regente. Varios latidos golpearon fuertemente en el pecho de Gryph, y luego el hombre soltó una carcajada. Después de unos momentos, se recuperó.

"Mira quién lo dice".

Gryph se levantó y se dio cuenta de que estaba cubierto de baba, icor y lo que probablemente era materia cerebral. Ahora que estaba por encima del agua, descubrió que gran parte de la mugre que lo cubría olía a marisco carbonizado por el ozono.

"Sí, me haces desear estar al lado de una letrina de duendes", dijo Wick en un tono que aún se aferraba a la ira pero que se estaba suavizando. "En un caluroso día de verano".

"Y tú pareces algo que una bestia umber pasó por su colon... dos veces", replicó Gryph. Ambos hombres sonrieron, y Gryph esperó que fuera el principio del perdón que vio en la expresión del gnomo.

"No entiendo la fascinación de este reino por las bromas sobre las

funciones corporales", dijo Ovrym con un resoplido de desconcierto.

"Es cosa de niños", dijo Myrthendir, sonriendo.

"Hueles como un niño que no sabe limpiarse bien", dijo Wick en voz baja.

"Estamos aquí... niños", dijo Tifala, su tono dulce pero exasperado le recordaba a Gryph todas las maestras matronas que había tenido de niño.

Todos miraron hacia arriba cuando el barco redujo la velocidad al acercarse a la orilla. Otro muelle de piedra sobresalía en el agua, pero a diferencia del de Sylvan Aenor, éste estaba en mal estado. La piedra luchaba contra las enredaderas en una batalla glacial, y hasta ahora, la piedra estaba perdiendo la batalla.

Más allá había un patio empedrado, lleno de maleza. Los restos de varias docenas de edificios sobresalían del suelo, como los dientes rotos de un gigante muerto hace tiempo. Los árboles y matorrales invadían el terreno desde un bosque que se aferraba a las faldas de las colinas antes de ralentizarse a medida que las colinas se convertían en montañas.

"La vida prospera", dijo Tifala en voz baja mientras contemplaba el extenso verde. Tifala acercó el barco al muelle y Ovrym saltó de él, arrastrando el cabo de amarre tras de sí. Lo ató a una argolla de hierro oxidada, pero aún sólida, y tiró varias veces para asegurarse de que se mantuviera. Luego ayudó al resto del grupo a salir del bote.

Gryph dio las gracias al xydai y luego dirigió su atención hacia la cara de la montaña. Se elevaba varios miles de metros por encima de ellos, un pico irregular coronado por la nieve y velado por nubes difusas.

A Gryph le habría recordado los Alpes italianos si no fuera por las dos enormes estatuas talladas en la cara de la montaña. Eran hombres barbudos de poderosa constitución que Gryph sabía que eran los antiguos Thalmiir. Las figuras acorazadas se alzaban con orgullo y se elevaban al menos doscientos pies en el aire.

El de la derecha sostenía un enorme martillo, mientras que el de la izquierda empuñaba una brutal hacha de doble filo. Ambos estaban adornados con placas de armadura superpuestas. Muestras de plata, oro y platino aún se aferraban a partes de los poderosos guerreros, lo que sugería que en sus mejores tiempos se habían enfundado en los metales preciosos.

Esta había sido una ciudad rica y poderosa, una profunda tristeza invadió a Gryph por su estado actual. Nada es permanente. El cambio es inevitable. Gryph frunció el ceño mientras la voz fantasma de su padre recitaba uno de sus mantras más repetidos.

Al acercarse, Gryph vio que las estatuas también servían de atalayas. Ocultos en los recovecos de la estatua había almenas,

balcones y rendijas que antaño proporcionaban a los poderosos guerreros enanos la posibilidad de defender su ciudad. Ahora las desgastadas defensas eran el hogar de aves y bestias.

Entre los dos enormes guerreros de piedra, un túnel artificial se adentraba en la cara de la montaña. La amplia vía cortaba al menos quinientos pies en la roca. Una mirada hacia arriba mostró a Gryph más bastiones defensivos.

Asaltar este lugar sería una misión suicida, pensó Gryph.

Frente de ellos, un par de puertas de piedra estaban abiertas. Al igual que las estatuas y la propia montaña, las puertas eran de una escala enorme, llegando casi a la cintura de sus centinelas guardianes. Los Thalmiir las habían cortado de la roca viva de la montaña, y el viento y el tiempo, habían desgastado sus antes intrincados grabados.

El grupo no habló mientras se acercaba a la entrada, como si todos comprendieran la solemnidad de este momento. Gryph utilizó su habilidad racial Visión Nocturna para echar un vistazo al interior del enorme edificio y vio que el enorme túnel seguía adentrándose en la montaña.

Un crujido en los matorrales a la izquierda de Gryph atrajo su atención, y levantó una mano, deteniendo a los demás. El corazón le latía con fuerza en el pecho mientras buscaba el origen del ruido. El silencio reinaba, y Gryph se dio cuenta de que incluso los sonidos de los pájaros, tan comunes en el valle, habían cesado. Estaba casi listo para avanzar de nuevo cuando el crujido volvió, esta vez más fuerte, y las hojas de un arbusto cercano se agitaron.

Todos apuntaron. Ovrym tenía su arco. Wick y Tifala tenían las manos levantadas. Myrthendir tenía su báculo preparado, con un leve zumbido de Mana en la punta. Gryph comenzó los movimientos para lanzar Estalactita Voladora.

El crujido se hizo más fuerte, y entonces una pequeña cabeza roja se asomó entre las hojas, y un par de grandes ojos amarillos los miraron. Una amplia sonrisa se dibujó en el rostro de la criatura, mostrando muchos más dientes de los que podría necesitar. Un siseo brotó de lo más profundo de la boca cuando la criatura salió más hacia la rama.

Los ojos se abrieron de par en par y la bestia desapareció con un estallido de fuego y humo. Un pulso de energía del bastón de Myrthendir hizo estallar el arbusto, y luego otro estallido trajo el olor a azufre a las narices del grupo.

"Malo, malo, hombre pálido y bonito ", dijo un chillido agudo mientras Xeg, el diablillo del reino cthónico, golpeaba el costado de la cabeza de Myrthendir con sus pequeños puños rojos. "No, intenta matar a Xeg. Xeg sólo intenta saludar a los tontos feos".

Myrthendir estaba en estado de shock, agitando en vano al

diablillo que utilizaba su cabeza como saco de boxeo. Cada golpe hacía poco daño, pero las pequeñas garras y los dientes de la bestia infernal estaban afilados como una cuchilla.

"Xeg, para", gritó Wick. "Es un amigo". Xeg no pareció escuchar, o quizás, como un niño pequeño, la bestia roja no quería escuchar. Siguió golpeando con sus puños la cabeza del Príncipe Regente, dándole de vez en cuando una bofetada en la cara con su cola para mayor insulto.

"Malo intentó mata a Xeg, alto, cara bonita, siente la ira de Xeg".

Gryph se acercó corriendo y agarró a la criatura que se retorcía por la cintura. La cola, que parecía poseer una voluntad propia, golpeó y pinchó a Gryph.

"Xeg, déjate de tonterías". La criatura cthónica no parecía más interesada en escucharle que en escuchar a Wick. Realmente necesito hablar con Wick sobre su control sobre esta bestia, pensó Gryph.

"Por la hoja de Orthendir, ¿qué diablos es esa cosa?" aulló Myrthendir, intentando apuntar de nuevo con su bastón.

Xeg se retorcía en el agarre de Gryph como un gato desesperado por evitar un baño, y Gryph sintió que la sangre brotaba de una docena de pequeños cortes en la cara, el cuello y las manos. El pie con garras del diablillo hizo un corte más profundo en la mejilla de Gryph, él empezaba a molestarse cuando la dulce voz de Tifala cortó la cacofonía.

"Xeg, tengo una sabrosa golosina para ti", dijo la mujer gnoma con voz tranquila, tendiendo un pequeño objeto envuelto en papel.

Xeg se detuvo al instante como si su titánica batalla contra la cara de Gryph fuera un acontecimiento olvidado hace tiempo y saltó de la cabeza de Gryph al hombro de Tifala.

Allí se arrulló mientras Tifala le entregaba el caramelo y le frotaba la parte inferior de la barbilla.

"¿Este demonio infernal te pertenece?" Myrthendir se enfureció y miró a Wick.

"Xeg no le pertenece a nadie, bonito tonto puntiagudo", siseó Xeg y pareció dispuesto a renovar su ataque contra el alto elfo. Tifala sujetó al diablillo ligeramente y cantó en voz baja, calmando al instante a la bestia como a un bebé recién nacido.

"Tíralo a un lado y enviaré al demonio de vuelta a la Ciudad Maldita", gritó Myrthendir mientras chorros de sangre fluían de una docena de pequeñas heridas. Sus ojos enloquecidos le hacían parecer el último superviviente de una masacre.

"Xeg no quiere volver a Bxrthygaal todavía. Demasiados turistas durante la Cruciata. Demasiados Xeg".

"Espera, ¿hay más de uno?" preguntó Ovrym, con su tono, normalmente uniforme, mostrando una pizca de alarma.

Xeg miró al xydai con su cabeza de ojos saltones. "Claro, es la ciudad de Xeg. Muchos Xeg. Ninguno tan bueno como este Xeg", dijo Xeg, golpeándose el pecho con orgullo con un puño de tres dedos.

Ovrym miró a Wick. "¿Cuánto sabes de esta criatura?"

"Lo suficiente", dijo Wick con un gesto despreocupado de la mano que no disimulaba su nerviosismo. Puso una pequeña mano en el brazo firme de Myrthendir, y los ojos grises del alto elfo se dirigieron al diminuto gnomo. "Sé que puede parecer extraño, pero es un amigo", dijo Wick, mirando a Myrthendir directamente a los ojos.

Después de un momento, el Príncipe Regente se relajó y bajó su bastón. "Es tu responsabilidad, gnomo, y pagarás por sus malas acciones". Hizo girar el bastón y golpeó la culata contra la piedra con un golpe seco.

Wick se acercó a Gryph, sonriendo como un tonto y examinó los arañazos que cruzaban la cara de Gryph como un intento de arte moderno inducido por las drogas. "¿Qué, el pelo no era suficiente? ¿Necesitabas mejorar tu cara también?"

"Cállate", murmuró Gryph y lanzó Curación Menor sobre sí mismo y luego sobre el Príncipe Regente. El hechizo había sido un regalo de Tifala después de que escaparan de la Madriguera, un agradecimiento parcial por salvar la vida de Wick. En ese momento, Gryph consideraría seriamente la posibilidad de devolver el hechizo si eso significaba no tener que volver a tratar con el odioso diablillo.

Wick volvió a sonreír y Gryph extendió el dedo corazón hacia el pequeño hombre de pelo azul. El gnomo sonrió y le devolvió el gesto. Esto hizo que Gryph se sintiera mejor, y sacudió la cabeza con una pequeña sonrisa.

Su barra de salud recuperó la pequeña cantidad que había perdido, y los pequeños arañazos desaparecieron, sin dejar rastro de que hubieran estado allí. No era la primera vez que Gryph agradecía el increíble poder de la magia.

En la Tierra, esas pequeñas heridas habrían tardado días, incluso semanas, en curarse, y habrían dejado un mosaico de pequeñas cicatrices a su paso. Estaba seguro de que ese tipo de desfiguración en el rostro angelical del Príncipe Regente habría acortado mucho la vida de Wick.

Tifala calmó a todos, y el grupo volvió a centrar su atención en su propósito. La entrada a la antigua ciudad estaba inquietantemente silenciosa mientras el grupo avanzaba, con los ojos lanzados de un lado a otro, buscando peligros ocultos.

A medida que se acercaban, su mundo quedaba enmascarado por las sombras, y el aire se enfriaba. Gryph vio a Wick temblar y supo que no se debía al descenso de la temperatura.

"Deberíamos tomar todos el Elixir de Maestría. Sospecho que

pronto ganaremos mucha experiencia", dijo Myrthendir, sacando de su bolsa el delgado frasco de un espeso líquido plateado.

"De acuerdo", dijo Gryph y metió la mano en su mochila y llamó a la poción.

"Recordad concentraros en la habilidad que queréis mejorar mientras bebéis", dijo el señor elfo, hizo una pausa y se bebió la poción.

Los demás hicieron lo mismo. Gryph acercó el frasco a la luz, y unas motas de luz multicolor parpadearon y fluyeron dentro de la masa plateada. Había varias habilidades que, en su opinión, se beneficiarían de la capacidad de la poción de añadir una bonificación del 50% a la velocidad de subida de nivel de las habilidades.

Consideró la posibilidad de usar Magia aérea, Bastones/lanzas y Analizar, pero había recibido una buena paliza desde que entró en los Reinos y decidió que su habilidad Armadura Ligera era la que quería subir de nivel más rápidamente.

No tenía ni idea de la bonificación que le otorgaría alcanzar el Rango de Aprendiz en esta habilidad, pero después de recibir Ligadura de almas cuando alcanzó el Rango de Aprendiz en Magia de almas, se le caía la baba ante el potencial.

Gryph se concentró en la Armadura de Ligera, descorchó la botella y bebió el líquido. Sabía, curiosamente, como un rollo de canela, y cuando llegó a su estómago, una oleada de calor y torrentes de posibilidad fluyeron por él.

Qué rico, pensó, y luego miró para ver que los demás estaban listos.

Gryph envió 200 puntos de mana a los depósitos de su lanza y luego abrió el camino hacia la cámara. Un pequeño cambio en la presión del aire le hizo estallar los oídos al cruzar el umbral hacia un pasillo largo y ancho que a Gryph le recordó un hangar de aviones. Miró hacia el techo arqueado que se perdía en las sombras.

Un par de grandes estatuas que habían resistido al tiempo mucho mejor que los gigantescos centinelas de piedra del exterior montaban guardia a ambos lados de la enorme galería. Estaban hechas de una variedad de metales, enroscadas con alambre, y llevaban piedras preciosas como ojos. Le sorprendió ver que estaban libres de polvo y parecían tener un brillo bien pulido.

¿Es algún tipo de hechizo? se preguntó Gryph, de nuevo asombrado por la muestra casual de riqueza.

Trató de imaginar cómo habría sido atravesar esta galería durante el apogeo del poder de la ciudad. Unos 30 metros más adelante, las formas sombrías de otras dos estatuas estaban colocadas en nichos de la pared. Parecían tener un diseño similar a las que acababan de pasar, pero las sombras ocultaban sus rasgos.

Una vez más, Myrthendir pareció leer su mente, y el alto elfo conjuró una gran bola de luz plateada en la punta de su bastón. Sostuvo el bastón por encima de su cabeza, y la esfera zumbó suavemente durante un momento antes de adentrarse en la oscuridad de la antigua sala de bienvenida.

Recorrió una docena de metros antes de pulsar y disparar dos globos más pequeños hacia cada pared. La esfera principal continuó su viaje, disparando periódicamente otros pares. Para cuando la esfera original chocó con otro conjunto de enormes puertas, toda la sala estaba iluminada. Gryph calculó que la distancia era de al menos mil metros desde la entrada hasta la puerta más lejana.

A seis metros dentro de la cámara, una brillante franja de oro de casi medio metro de ancho la atravesaba de pared a pared. Gryph sospechaba que era una frontera oficial entre los Reinos en general y esta antigua ciudad de un pueblo muerto hace mucho tiempo. Se sintió como si lo estuvieran observando.

La aprensión crecía en su interior a medida que cruzaba la línea.

Se detuvo como si esperara que ocurriera algo, pero no ocurrió nada. Inspiró profundamente y dio otro paso, luego otro, cada uno de los cuales alivió la sensación fantasma de que había ojos sobre él. Miró hacia atrás con una pequeña sonrisa. Una sonrisa similar se dibujó en los labios de sus compañeros, pero entonces un ruido sordo se produjo en el suelo y subió por las piernas de Gryph.

Las sonrisas se desvanecieron y los ojos se abrieron de par en par.

Por supuesto, eso era demasiado simple, pensó Gryph.

Los estruendos aumentaron, incrementados por el chirrido de la maquinaria metálica que necesitaba urgentemente mantenimiento. Gryph vio destellos metálicos de movimiento delante de él y oyó a Wick exclamar sorprendido detrás de él.

Gryph giró hacia su amigo cuando la estatua más cercana a Wick salió de su nicho. Avanzó atronadoramente sobre pies metálicos y levantó un brazo, con la palma hacia arriba, hacia el gnomo.

Ráfagas de vapor salían de su espalda mientras las placas de su cuerpo se movían con cada paso. Un sonido sordo, moliente y cambiante surgió cuando el brazo de la estatua, ahora móvil, se partió por la mitad a la altura de la palma, creando un hueco del que sobresalía una boquilla. Se oyó un sonido parecido a una ráfaga de viento lejana y un brillo naranja intenso se formó en el interior del tubo que apuntaba a Wick. Él se quedó rígido, ya que la conmoción lo dejó helado.

"¡Wick, muévete!" gritó Gryph y corrió hacia el gnomo. Por el rabillo del ojo, Gryph vio que al menos otros tres autómatas de metal se acercaban al grupo.

El fuego brotó de la boquilla y se lanzó hacia Wick como una

serpiente cargada de grasa. Parecía estar vivo como sólo el fuego puede hacerlo, mientras avanzaba hacia el gnomo. El peligro de una inminente inmolación finalmente superó el shock de Wick, y el gnomo se arrojó a un lado, justo cuando las llamas convirtieron el lugar donde estaba parado en una mancha carbonizada.

El monstruo metálico volvió a girar hacia Wick, y una segunda llamarada se formó dentro de la boquilla. Gryph aumentó su velocidad, sabiendo que su amigo no recuperaría sus pies antes de que las llamas lo envolvieran. El miedo se apoderó de él cuando el resplandor alcanzó un brillo terminal, y Wick se cubrió la cabeza con ambas manos.

Ambos hombres sabían que era una defensa patética.

18

Gryph gritó, pero entonces oyó un pop de aire precipitándose al vacío, y el toque amargo del azufre llegó a sus fosas nasales. Un destello de hollín rojo y negro estalló alrededor de la mano del autómata justo cuando las llamas brotaron del extremo del tubo.

Las manos y los pies con garras afiladas se clavaron en los dedos metálicos extendidos de los brazos de la estatua mientras las llamas fluían alrededor del cuerpo carmesí del pequeño diablillo. La boca de Gryph se abrió de par en par, y entonces un fuerte grito salió de su garganta. Atraído por el inesperado sonido, Wick abrió los ojos y vio cómo Xeg no sólo recibía todo el impacto de las llamas, sino que de alguna manera las absorbía.

La bestia escamosa ronroneó, como un gato que disfruta que su humano lo rasque, mientras las llamas se extinguían. Luego se rio y se arrastró por el brazo de la criatura.

"Brillante para Xeg", dijo el diablillo mientras saltaba del brazo del enorme constructo y se subía a su cabeza. Xeg arañó los ojos de rubí, que ahora brillaban con una luz interna. Gryph no estaba seguro, pero el diablillo parecía haber aumentado de tamaño.

Se precipitó al lado de Wick y tiró del gnomo para que se pusiera en pie. "¿Sabías que podía hacer eso?"

"Nunca he visto nada parecido", dijo Wick, con la sorpresa y la euforia batallando en su voz. "¿Se hizo hecho más grande?" Ninguno de los dos tuvo tiempo de preguntarse cuando la cámara estalló con el zumbido de los chirridos mecánicos.

Gryph se giró para ver que otros tres de los grandes monstruos metálicos habían salido de sus nichos y se habían unido a la lucha. Tifala ya había lanzado su super útil hechizo de enredadera, y unas gruesas raíces de zarzas se enroscaron en las piernas de la máquina y la arrastraron hasta sus rodillas. El zumbido mecánico provenía de una cuchilla de movimiento rápido que vibraba más rápido de lo que los ojos de Gryph podían seguir.

Es la maldita versión de los Reinos de una sierra de vaivén Sawzall.

El autómata hizo descender la hoja sobre las enredaderas que se retorcían, y éstas se separaron como la hierba bajo un cortacésped. Sin embargo, Tifala no se quedó de brazos cruzados y lanzó su hechizo *Ráfaga de agua*. El chorro se estrelló contra la criatura metálica con toda la fuerza de una manguera, y ésta cayó hacia atrás con un estruendo.

Gryph se volvió hacia los demás. Ovrym estaba acuchillando y zigzagueando, su hoja roja y curvada dejaba profundos arañazos en el caparazón de color bronce del autómata, pero apenas le causaba daños reales.

Myrthendir había conjurado una cabeza de maza con púas brillantes en el extremo de su bastón y la blandió con facilidad. La esfera del tamaño de una pelota de baloncesto se estrelló contra el hombro de la monstruosidad metálica con un golpe seco. El brazo del monstruo quedó inerte y un chorro de aceite dorado salió de la articulación dañada.

Este tipo es un genial, pensó Gryph.

Una vez más, el Príncipe Regente demostró un extraño talento para saber lo que Gryph estaba pensando, y el alto elfo se volvió hacia él. "Devuélveme el control del *Grupo de Aventureros*", gritó el elfo Regente. "Tengo un hechizo que te ayudará".

Con un movimiento mental, Gryph hizo lo que se le pedía y, un momento después, le llegó una indicación.

Devolviste a Myrthendir el control del Grupo de Aventureros.

Myrthendir ha concedido al Grupo de Aventureros el hechizo ***Armadura Resplandeciente****.*

+20% a la eficacia de todas las armaduras que lleve el Grupo de Aventureros durante 30 minutos.

+20% a la Velocidad de Movimiento y de Ataque durante 30 minutos.

Un aura de luz luminosa envolvió a Gryph y se enroscó alrededor y a través de su armadura. Se sintió más ágil y rápido mientras giraba para ver a Wick lanzando un hechizo.

El resplandor carmesí de la *Magia Cthónica* rodeaba las manos del gnomo mientras se movía con mayor agilidad, evitando los ataques del autómata. Gryph conocía el poder que podía desencadenar el *Rayo Cthónico* del gnomo, pero éste dudaba en disparar por miedo a golpear al diablillo que saltaba espasmódicamente sobre la cabeza de la estatua viviente. Resultaba casi cómico ver cómo la bestia pesada se golpeaba a sí misma en la cara repetidamente mientras intentaba, sin éxito, aplastar al diablillo.

Gryph se tomó un momento para *Analizar* a sus oponentes.

Goliat de Thalmiir.
Nivel: *32*
Salud: *986*
Resistencia: *2500*
Mana: *585*
Espíritu: *0*
Los Goliat de Thalmiir se encuentran entre las construcciones más grandes y mortíferas de Thalmiir. Estos autómatas con poderes mágicos custodian las ciudades, fortalezas y bóvedas del tesoro de Thalmiir. Son protectores incansables armados con cuchillas y llamas. Aunque no son inteligentes en el sentido habitual, siguen las simples órdenes de sus amos. Con el tiempo, un Goliat Thalmiir destruido se regenerará y reparará casi cualquier daño.
Fortalezas: *Desconocidas.*
Inmunidades: *Desconocidas.*
Debilidades: *Desconocidas.*

Gryph refunfuñó en voz baja. Necesitaba subir el nivel de su habilidad *Analizar*. Su incapacidad para conocer las *Fortalezas, Inmunidades y Debilidades* de sus oponentes se estaba volviendo realmente irritante.

Bueno, supongo que tendremos que darles una paliza a la vieja usanza.

"Estos son autómatas de Thalmiir", gritó Myrthendir por encima del estruendo. "Su armadura es increíblemente resistente. Apunta a las juntas y a los espacios entre sus placas blindadas. Si puedes meterte entre ellas, su funcionamiento interno es susceptible de sufrir daños eléctricos".

Gryph agradeció la información, pero no pudo evitar la coincidencia de que, una vez más, Myrthendir había ofrecido el consejo justo cuando la pregunta había llegado a la mente de Gryph.

Una rápida mirada a su alrededor le indicó que Ovrym era el que necesitaba ayuda más inmediata. El monje guerrero que blandía el sable era probablemente el más mortífero de todos ellos en la mayoría de las circunstancias, pero su espada estaba mal equipada para luchar contra los goliats fuertemente acorazados.

Gryph inyectó *Mana* en su lanza y se apresuró a ayudar al xydai, justo cuando el titán de metal hizo caer la cuchilla giratoria sobre el Adjudicador.

Ovrym esquivó el ataque y se lanzó a un lado. Un hilillo de sangre goteaba por el brazo de la espada donde había tenido menos éxito en un esquive anterior, y a pesar de la Boon de Myrthendir, Gryph se dio cuenta de que su amigo no se movía tan rápido como de costumbre.

"Ovrym, abajo", gritó Gryph cuando el goliat apuntó con su cañón de llamas. Sin dudarlo, el xydai se lanzó a un lado, dejando a Gryph una línea de ataque despejada. Gryph activó su *Ventaja Empalar* y la propia habilidad *Golpe Penetrante* de la lanza mientras clavaba la

punta de su lanza adamantina en el cañón de fuego naranja.

La punta de la lanza se hundió casi treinta centímetros, causando un daño increíble en el brazo del goliat. El autómata retrocedió a trompicones mientras el torrente de fuego mágico intentaba superar la lanza alojada. El asta vibró en el agarre de Gryph mientras luchaba por sujetarse.

El calor se encendió alrededor de la lanza y en el asta. Gryph hizo una mueca de dolor mientras el metal le cocinaba las manos. Su barra de *Salud* se encendió, y luego un chorro de llamas brotó de la boquilla y fluyó sobre Gryph. Gritó de dolor y su *Salud* se redujo aún más. Empujó con todas sus fuerzas y la lanza se clavó más profundamente en el brazo del goliat.

Las llamas se apagaron y la *Salud* de Gryph dejó de caer.

El metal del brazo de la criatura se tornó naranja, luego rojo y después blanco, a medida que la corriente de fuego se acumulaba en el interior de la carcasa del lanzallamas. Luego, una explosión hizo retroceder a Gryph al estallar el combustible que alimentaba el chorro de llamas.

Las esquirlas del metal candente se clavaron en Gryph como la picadura de docenas de hormigas de fuego y su *Salud* se hundió aún más. Su cabeza se golpeó con fuerza contra la pared de piedra y su visión se volvió borrosa.

A través de la bruma del dolor, una parte distante de su mente sospechaba que tenía una conmoción cerebral. Intentó ponerse en pie, pero cayó de rodillas con toda la gracia de un borracho durante un terremoto.

De repente, Ovrym estaba allí, forzando una *Poción de Salud* roja en su garganta.

"Levántate", murmuró el xydai a través del zumbido en los oídos de Gryph. Mientras la poción hacía su efecto, Gryph se dio cuenta de que Ovrym había estado gritando. Ovrym lo ayudó a ponerse de pie y le entregó su lanza.

Gryph le dedicó una sonrisa tonta de agradecimiento.

"Esa es una manera de hacerlo", dijo el xydai con una sonrisa y luego se acercó al goliat lisiado. La fuerza de la explosión le había hecho estallar el brazo y la mayor parte de la placa pectoral se había desprendido. Intentó levantar el brazo con cuchillas, pero los servos que permitían a la bestia moverse estaban demasiado doblados o fundidos.

Ovrym agarró el brazo lisiado y lo mantuvo a raya mientras deslizaba su espada en la cavidad torácica expuesta hacia una esfera roja brillante. La esfera estaba formada por anillos entrelazados de metal de color bronce que giraban alrededor de un núcleo central.

Ovrym empujó la espada entre los anillos, deteniendo su

movimiento hasta que se detuvo y luego se introdujo más profundamente en el núcleo carmesí. Gryph observó cómo el mana azul subía por la hoja y entraba en el cuerpo de Ovrym.

El metal de sangrado era una variedad increíblemente rara de elementum de los Reinos Exteriores, que se encontraba en cometas, asteroides y meteoritos que habían pasado por una zona mágica nula conocida como el Sangrado. Las armas y armaduras fabricadas con este fantástico metal absorbían energía mágica. Gryph observó cómo el xydai recargaba su reserva de mana como lo haría un terrícola con la batería de un coche.

Tengo que conseguir uno de esos, pensó Gryph, y volvió a centrar su atención en la batalla.

Myrthendir tenía varias heridas superficiales, pero esquivó un torpe golpe del brazo con cuchilla del goliat y estrelló su maza de energía en el costado de la bestia mecánica con un crujido de metal.

A pesar de la fuerza del golpe, movió el arma con facilidad. Gryph sospechó que la esfera resplandeciente debía de añadir masa a los ataques del elfo sin añadir peso real. El brazo lanzallamas del autómata colgaba sin fuerza al lado de la criatura. A Gryph le pareció que el Príncipe Regente se estaba divirtiendo mucho.

Gryph se volvió hacia los gnomos. La batalla de Tifala no iba tan bien. El hechizo de enredadera había fallado casi por completo, y las patas del goliat desgarraban las pocas enredaderas que quedaban. En algún momento, cambió el hechizo *Ráfaga de Agua* por *Rayos de Vida*, y unas ráfagas de luz dorada estallaron en la armadura de la bestia de bronce. Retrocedió lentamente mientras la bestia avanzaba dos pasos y retrocedía uno con cada ráfaga.

A Wick no le iba mucho mejor. Xeg había desaparecido, pero el diablillo había arrancado uno de los ojos del goliat de su cabeza. La buena noticia era que perder la mitad de su visión era algo que la máquina no podía superar. Siguió disparando con ambos brazos, pero rara vez se acercó a Wick.

La mala noticia era que, aparte del ojo que le faltaba y de varias abolladuras y arañazos en la cabeza, probablemente producidos por los puñetazos que se dio al intentar desalojar al diablillo, el goliat no había sufrido daños.

La guinda de la mala situación era que Wick estaba reduciendo su velocidad. Sólo tenía algunos rasguños y raspones, seguramente por bucear y rodar para escapar de los ataques del goliat, pero no estaba asestando ningún golpe, y parecía agotado. Más pronto que tarde, su resistencia tocaría fondo y entonces el monstruo mecánico lo tendría, por muy lento que fuera.

"Ovrym, ayuda a Tifala. Yo cubro a Wick". El xydai asintió, y antes de que se diera la vuelta, Gryph vio que un halo púrpura de energía

envolvía la espada del Adjudicador.

Gryph corrió hacia Wick. Hizo girar su lanza y potenció el arma y llamó la atención de Wick. El gnomo esquivó otro torpe golpe mientras miraba a Gryph. Gryph hizo girar su dedo en el sentido de las agujas del reloj, esperando que el gnomo entendiera su significado. El gnomo asintió y luego esquivó a duras penas un ataque de brazo de sierra.

Gryph observó cómo el gnomo se movía en el sentido de las agujas del reloj, atrayendo lentamente al goliat tras él y exponiendo su flanco al ataque de Gryph. Los ojos de Gryph examinaron a la bestia mientras corría hacia él.

El grueso revestimiento metálico de su espalda seguramente bloquearía cualquier ataque, pero había un punto débil donde el torso se unía a las piernas. Unas gruesas placas metálicas colgaban de la espalda del autómata como las colas de un esmoquin, pero cuando el constructo se movía, revelaba un espacio entre las placas protectoras.

Gryph clavó su lanza en el hueco entre la gruesa armadura y, una vez más, desató *Golpe Penetrante* y *Empalar*. Gryph obtuvo un golpe crítico y vio cómo más de la mitad de la *Salud* del autómata caía en un instante. La cosa cayó de rodillas con un estruendo, con los servos chirriando y el aceite dorado fluyendo de la herida como si fuera sangre.

La criatura estaba en serios problemas, pero aún no había caído en desgracia, ya que sus brazos giraban hacia atrás y hacia abajo en un movimiento que ningún brazo de carne y hueso podría haber logrado. El puño del goliat golpeó el hombro de Gryph, que cayó de rodillas, casi perdiendo el agarre de la lanza. Se revolvió y empujó con más fuerza, llevándose más de la *Salud* de la criatura. A pesar de ello, volvió a ponerse en pie.

"No puedo sostenerlo", dijo Gryph mientras apuntaba de nuevo a Wick con su brazo lanzallamas. El exhausto gnomo resbaló en el charco cada vez más grande de aceite dorado que manaba del mamotreto de bronce, y su cabeza golpeó con fuerza contra el suelo, aturdiéndolo.

Gryph sabía que sólo tenía unos segundos antes de que Wick se convirtiera en una brocheta de gnomo, y su cerebro se revolvió en busca de alguna forma de salvar a su amigo. El viejo entrenamiento regresó y encontró claridad.

Una docena de opciones pasaron por su mente, y entonces vio el destello azul del Ícono incrustado en el asta de su lanza, y sonrió. Empujó la lanza más profundamente bajo la armadura de la espalda del autómata, hasta que sintió que pasaba entre los anillos giratorios del núcleo dinámico de la máquina.

Aunque el goliat no parecía tener conciencia de sí mismo en el

sentido tradicional, reconoció una amenaza mortal cuando lo había empalado en la espalda. Su cabeza giró 180 grados para mirar a Gryph con su único ojo malévolo.

Abrió la boca y exhaló una ráfaga de vapor sobrecalentado en la cara de Gryph. Gryph gritó de agonía mientras la piel de su cara, cuello y brazos se llenaba de ampollas, y su *Salud* se redujo en una cuarta parte, pero no soltó su lanza, ni el dolor le impidió desencadenar su ataque.

Gryph activó el *Mordisco de Yrriel* cuando la punta de la lanza atravesó el delicado cableado del brillante núcleo dinámico. El Mordisco no hizo tanto daño como el *Vórtice de Yrriel*, pero había clavado la lanza en lo que suponía que era el cerebro de la bestia mecánica. El Goliat se agitó y sufrió espasmos bajo el ataque eléctrico, con el aspecto de un gigantesco hombre de bronce al que le dieran una descarga eléctrica.

El goliat no estaba muerto, pero la descarga en su núcleo central parecía haberlo aturdido. Gryph sólo esperaba que no se recuperara antes de que pasara el tiempo de enfriamiento de diez segundos de la habilidad del arma.

Levantó la vista para ver a Wick que tenía una *Poción de Salud* y otra de *Resistencia* en el puño. "Ve a ayudar a los demás. Yo me encargo", le dijo Gryph, y el rejuvenecido gnomo asintió y corrió hacia sus compañeros.

Debajo de él, el goliat se agitó mientras su núcleo se reiniciaba. Se estremeció al tratar de levantarse, pero Gryph clavó la lanza más profundamente, atravesando la construcción como un gusano en un anzuelo. Los latidos de su corazón reflejaron el reloj de enfriamiento y, cuando llegó a cero, envió otra oleada de electricidad al monstruo.

Tardó casi un minuto, pero el método finalmente significó la perdición del goliat. Oyó un sonido parecido al ciclo de apagado de un antiguo ordenador de sobremesa, y el núcleo se oscureció. El goliat estaba derrotado.

Se volvió hacia los demás justo a tiempo para ver cómo el goliat contra el que luchaba Myrthendir caía de rodillas. El humo y el vapor brotaban de las grietas de su armadura, y un chirrido de metal contra metal retumbaba en la sala mientras luchaba por ponerse en pie. El Príncipe Regente sujetó su maza de energía con ambas manos y dio un golpe de calidad de home run. Los picos fantasma de la esfera de energía brillante hicieron crujir el cuello del autómata y le arrancaron la cabeza de los hombros.

La cabeza rebotó en el suelo mientras la luz roja de la vida que iluminaba sus ojos de rubí se desvanecía y moría. Del cuello de la bestia brotó vapor, y luego el cuerpo cayó hacia delante y se estrelló contra el suelo con un tremendo golpe.

A los demás les iba igual de bien, y Gryph se tomó un muy necesario respiro mientras observaba. Tifala había lanzado otro hechizo a base de enredaderas y tenía enredado el brazo izquierdo de la máquina. Una especie de bandas de color carmesí brotaron de las manos de Wick y se enroscaron alrededor del brazo derecho de la máquina de guerra de enanos con el aspecto de una enorme y brillante cinta navideña. Tifala gritó, y ambos gnomos tiraron mágicamente de las ataduras, estirando los brazos del goliat y dando a Ovrym una línea de ataque clara.

En un último movimiento desesperado, el goliat envió un cono de vapor sobrecalentado a Ovrym, pero éste lo esquivó deslizándose de rodillas y girando junto al ataque. Con un grito concentrado que recordaba al de un maestro de artes marciales que canaliza el chi, Ovrym giró la hoja de su sable en un arco.

El metal rojo intenso de la hoja palpitó con una corona de *Mana* azul puro y el golpe de Ovrym atravesó el cuello de alambre del goliat. Su cabeza cayó al suelo y se desplomó, pareciendo a Gryph un gigantesco caballero crucificado. Tifala y Wick soltaron sus hechizos de atadura, y el armatoste de metal cayó hacia adelante con un estruendo.

El grupo se relajó, agotado por la batalla.

"Bueno, eso fue divertido", dijo Wick, el sarcasmo goteando de su voz tan furiosamente como el sudor de su frente.

"Sí, ha sido estimulante", dijo el Príncipe Regente, pasando por alto, o quizás ignorando, el tono del comentario de Wick. "Pero no teman mis amigos, esta batalla fue fácil. Esperemos que los próximos enemigos a los que nos enfrentemos supongan un reto más difícil".

Wick miró al alto elfo con incredulidad y alarma.

"¿Fácil? No creo que esa palabra signifique lo que tú crees que significa", murmuró Wick en voz baja. Un momento después, Xeg se subió al hombro de Tifala, todavía agarrando el ojo de rubí del goliat. "¿A dónde demonios habías ido?"

"Xeg se quedó mirando lo bonito que es", dijo el diablillo como si eso explicara algo.

"Nos dejaste, pequeño bastardo", gruñó Wick.

"Xeg no pequeño. Xeg no bastardo. Xeg conoce a las dos mamás y a los dos papás".

Wick frunció el ceño y miró a Gryph. "No me mires a mí, amigo, tengo cero ganas de aprender sobre las costumbres de apareamiento de los demonios".

"Xeg no tiene costumbres. Xeg sólo hace lo que quiere, cuando quiere".

"¿Cómo es que...?" Wick comenzó, encontrando sus ojos atraídos por la entrepierna en blanco del diablillo. Rápidamente se arrepintió.

"No, no importa. No quiero saberlo".

La hermandad se reunió, intentando desesperadamente apartar de sus mentes las imágenes del apareamiento del diablillo. Tifala curó sus heridas, y Gryph dio las gracias cuando su magia calmante curó las quemaduras de la cara, los brazos y el cuello.

Mientras que la mayoría de ellos estaban agotados y desgarrados, Myrthendir parecía positivamente energizado. Gryph había conocido a hombres como él en la Tierra. Adictos a la adrenalina que amaban la acción. Un hilillo de preocupación bullía en el interior de Gryph.

A algunos de esos hombres también les gustaba matar, pensó Gryph. *Esperemos que este Príncipe no sea uno de ellos*.

Mientras Tifala atendía las heridas de Ovrym, Wick utilizó *Cosecha* para saquear los cuerpos de los autómatas caídos. Después de que Myrthendir confirmara que los goliat se regenerarían si sus núcleos dinámicos quedaban intactos, Gryph se unió a él con entusiasmo.

Wick estaba tan emocionado como un niño en la mañana de Navidad, y pronto tuvieron un buen montón de botín. Wick aceptó que Gryph lo guardara a cambio de la promesa de que, llegado el momento, ambos podrían jugar con su colección.

Encontraste un gran rubí imbuido (x7).
El artificio de Thalmiir ha transformado estas piedras preciosas en rubíes imbuidos.
Sospechas que podría usarse para crear una poción de Visión Lejana.
También tienes la sensación de que podría usarse para fabricar varios autómatas.

Encontraste Aceite de Thalmiir (x40).
Este valioso ingrediente tiene muchos usos tanto en la Alquimia como en la Artesanía.
Sospechas que podría usarse para crear una Poción de Movimiento Rápido y otros efectos no identificados.
También tienes la sensación de que podría usarse para fabricar varios autómatas.

Encontraste el Núcleo Dinámico de Thalmiir Nivel III (x2).
Este dispositivo mecánico es el corazón y el cerebro de un Goliat de Thalmiir.
Sospechas que puede utilizarse para fabricar varios autómatas.

Encontraste un Núcleo Dinámico de Thalmiir roto de nivel III (x2).
Este dispositivo mecánico es el corazón y el cerebro de un Goliat de Thalmiir.
Sospechas que puede usarse para fabricar varios autómatas.
Nota: *Este núcleo Dynamo está roto.*

Gryph aún no había probado la alquimia ni la artesanía, ya que estaba siendo atacado desde que llegó a los Reinos. Se prometió a sí mismo que, una vez superado esto, probaría ambas cosas.

Y para cuando tuviera la oportunidad, estaría abastecido de cosas increíbles. ¿Quién iba a decir que robar cadáveres y saquear podía ser tan

divertido y rentable?

19

Unas manos que nunca estuvieron destinadas a un trabajo tan delicado abrieron suavemente el caparazón metálico del autómata con forma de araña. Unas uñas con punta roma protegían los tres dedos del color del pan crudo.

Los dedos eran gruesos y poderosos, más adecuados para sostener un arma que la fina herramienta que introducía en los diminutos engranajes y mecanismos del interior del cuerpo de la construcción de seis patas. La máquina se estremeció como si sintiera miedo.

"Tranquilízate", dijo una voz clínica, pero con rastros de calidez. "Te mejorarás".

La fina herramienta metálica separó una serie de cables metálicos y dejó al descubierto el pequeño núcleo brillante. "Tranquilo, pequeño", dijo la voz, y los anillos que giraban en torno al núcleo incandescente se ralentizaron y luego se asentaron, dando acceso sin restricciones al dispositivo que era a la vez corazón y cerebro.

Los aventureros, que acababan de derrotar a los cuatro goliats en la entrada de la ciudad, habrían notado las similitudes con los núcleos masivos que alimentaban a esos autómatas. Mientras que aquellos eran del rojo brillante de la sangre fresca, la superficie de este más pequeño fluía con corrientes de profundo carmesí.

La mano de tres dedos introdujo la herramienta bajo el núcleo incandescente y, con un clic bajo, la separó de la carcasa. La mano levantó el núcleo con la misma suavidad que un cardiocirujano y lo examinó con unos ojos negros y penetrantes.

La cara era sencilla pero curiosa. Dos ojos se asentaban en una cara plana que no tenía nariz y una delgada hendidura en la boca. La piel era del mismo color que las manos, un blanco pálido casi amarillo, que no presentaba ninguna mancha de variación.

Una amplia sonrisa se dibujaba en el rostro del hombre.

Se llamaba Errat. No tenía pelo y sus rasgos eran insípidos. Sostenía el núcleo cerca de su cara, y sus iris se abrían y cerraban

como la lente de una cámara. La mano que sujetaba el núcleo emitía una luz verde brillante.

En la garganta del hombre surgió un zumbido que se convirtió en un estribillo extrañamente melodioso mientras introducía lentamente la energía mágica en el núcleo. Si hubiera habido alguien cerca para observar el delicado procedimiento, habrían dicho que parecía no ser consciente de la naturaleza hipnótica de su canción.

El brillo rojo dominante del núcleo se resistió a la entrada de energía durante un momento antes de absorberla como una esponja seca que absorbe el agua. El verde brillante pareció perseguir la luz roja profunda, forzándola a adentrarse en el núcleo, donde desapareció, dejando el núcleo como una esmeralda brillante.

Una sonrisa torcida cruzó el rostro de Errat. Era una sonrisa incómoda, como si no tuviera experiencia con esa expresión facial, o tal vez, al igual que con el zumbido melódico, no fuera consciente de que lo estaba haciendo. Volvió a introducir el núcleo en la carcasa y lo encajó en su sitio.

"¿Ves?, mucho mejor".

Como respuesta, los anillos volvieron a girar alrededor del núcleo, moviéndose cada vez más deprisa, dando al núcleo brillante un aspecto de espejismo. A continuación, encajó la coraza exterior en su sitio y levantó el arácnido mecánico hasta el suelo.

El arácnido flexionó y estiró cada extremidad unas cuantas veces, como un recién nacido que comprueba su estabilidad. Al cabo de un momento, se sacudió y un silbido salió de algún lugar debajo de su cuerpo.

"De nada", dijo Errat, separando sus labios una vez más en una sonrisa extravagante. "Ahora, ve a reparar a tu hermana".

El constructo se estremeció y luego caminó con movimientos precisos y acompasados hacia otro de su especie. Este constructo estaba roto y retorcido, con los miembros doblados y desviados. El arácnido modificado se acercó y, lentamente, casi con vacilación, extendió una de sus patas delanteras para tocar a su hermano dañado.

Un zumbido surgió de su interior, y una luz esmeralda fluyó como acero fundido por unas finas ranuras dispuestas a lo largo de la pata arácnida. La energía fluyó hacia el constructo dañado, y el metal se transformó como si estuviera sanando. Los apéndices doblados se volvieron rectos, y los cables y las articulaciones volvieron a sus zócalos. La luz creció en intensidad y habría cegado a la mayoría de los mortales, pero el hombre de los ojos negros se limitó a mirar y sonreír.

Pronto la luz se desvaneció, y el arácnido dañado se levantó de un salto y se dirigió hacia una pequeña abertura en la pared. Entró y desapareció, listo para volver al trabajo. Errat se giró en el banco de

piedra y se palmeó la pierna. El arácnido modificado saltó del suelo y se posó en el regazo del hombre. Errat le rascó el cuerpo como si fuera un gato doméstico, y el autómata se arrulló de nuevo.

El hombre cerró sus líquidos ojos negros y exhaló, satisfecho por el trabajo bien hecho. Su mundo volvió a sentirse completo. Entonces todo cambió.

Empezó con un ruido bajo de piedra sobre piedra y creció rápidamente hasta el estruendo de un terremoto. Las herramientas y los trozos de autómatas deconstruidos saltaron y vibraron en la mesa de piedra que tenía delante. Los ojos de Errat se abrieron de golpe, y el negro profundo se arremolinó dentro de ellos como el aceite. Tal vez descontento con la exposición a la luz, la negrura se replegó en lo más profundo de los iris del hombre.

Errat empujó el bloque de piedra que había estado utilizando como silla hacia atrás con increíble facilidad y colocó las manos sobre una losa de piedra aún más grande, que era su mesa de trabajo, y se puso de pie. Las vibraciones se propagaron por sus manos, haciendo que sus ojos se abrieran aún más.

"La ciudad está despertando". Dijo en voz alta, tal vez para sí mismo, tal vez para el autómata solitario que se movía cerca de sus pies. Su tono contenía notas de anticipación mezcladas con sorpresa y un guiño de miedo.

Errat no llevaba ropa, lo que dejaba claro que, de hecho, no era un hombre en absoluto. Donde los genitales habrían estado en todos los demás seres consientes bípedos, este "hombre" tenía una zona en blanco sin rasgos.

Por lo demás, su cuerpo era masculino. Era alto, con una musculatura atlética y delgada, y carecía por completo de pelo. Era como si un escultor demasiado modesto hubiera creado una forma masculina perfecta desprovista de toda sexualidad.

No parecía ni consciente ni cohibido de su desnudez. El frío del aire tampoco parecía molestarle en absoluto. Frunció el ceño cuando trozos de polvo desprendidos cayeron en cascada desde lo alto, cubriendo su mesa de trabajo como si fuera nieve gris polvorienta. Al cabo de unos instantes, el profundo estruendo cesó y la ciudad volvió a quedar en silencio.

El hombre miró al autómata. "Vamos, a saludar".

La pequeña máquina emitió un chirrido y siguió a Errat mientras salía del laboratorio por un arco de piedra. Avanzó por un largo pasillo iluminado por globos luminosos incrustados en las paredes. Cada tres metros, una pequeña abertura en la pared se abría y depositaba en el suelo varios de los autómatas arácnidos. Se flexionaban y desplegaban sus patas y caían en fila detrás de Errat.

Varios minutos más tarde, un pequeño ejército de las máquinas

escurridizas seguía los pasos silenciosos del extraño hombre. Los cientos de pies metálicos de sus compañeros crearon una ola de chasquidos de metal sobre piedra.

Al cabo de varios minutos llegaron a una gran galería. El techo estaba a 30 metros o más por encima de la cabeza del hombre, sostenido por grandes contrafuertes de metal y piedra. En el extremo más alejado de la sala, había un enorme conjunto de puertas doradas cerradas, atrancadas por grandes cerrojos y tirantes cruzados.

Como casi todo en la antigua ciudad, las puertas estaban pulidas y libres de suciedad.

Errat se detuvo, y el traqueteo se acalló. Si hubiera tenido un corazón, éste habría estado latiendo como un pistón sobrecargado, pero no estaba vivo, en el sentido estrictamente biológico. Al igual que sus compañeros de metal, el hombre era una construcción de magia y artificio. El silencio pesaba en la enorme sala.

Cada segundo se alargaba mientras el hombre esperaba. Sabía que su mundo estaba a punto de cambiar radicalmente.

Entonces, un estruendo metálico anunció la retirada de las grandes crucetas. Las enormes vigas de tungsteno negro se deslizaron desde los soportes colocados en las puertas, con silenciosa facilidad, hasta los alojamientos en las paredes. Algo tan grande no debería ser capaz de un silencio tan espeluznante, y el repentino tintineo de los pernos al retraerse dentro de las puertas, resonó como un trueno.

A sus pies, el arácnido esmeralda se agitó, sacando una pata tentativa para tocar al hombre en el pie. Miró hacia abajo y sonrió.

"Tranquilo, todo irá bien".

El sonido lejano de los engranajes que funcionaban se elevó desde algún lugar detrás de las paredes, y las puertas comenzaron a abrirse. El hombre experimentó sentimientos contradictorios de miedo y excitación. Aparte de sus amigos de metal, Errat había estado solo durante más tiempo del que podía recordar. Recuerdos lejanos de su padre le llamaban desde los rincones de su mente.

¿volvió la gente de su padre?

Las puertas se abrieron y se acomodaron en los huecos de las paredes. Una luz tenue entraba en la habitación desde una docena de globos luminosos que iluminaban a cinco figuras. Sus largas sombras se arrastraban por el suelo, dirigiéndose al hombre.

Sin darse cuenta, su mente se extendió y los arácnidos entraron en la habitación. La combinación de luz, capa y máscara, cubrían los rasgos de los recién llegados mientras se abría paso en posiciones defensivas.

"¡Abran paso al maestro de Dar Thoriim!", gritó una figura alta y ágil, e hizo caer la culata de una lanza sobre el suelo de piedra con un ruido seco.

La voz era profunda, y a Errat le recordaba a su padre.

"Hola", dijo Errat, levantando una mano de tres dedos en un alegre, aunque rígido, saludo.

Un arácnido se acercó a la figura encapuchada más cercana. Era una figura baja y fornida que sostenía un pesado martillo a dos manos con sus gruesos dedos. El autómata extendió una extremidad tentativa hacia la figura, pero una violenta ráfaga de movimiento hizo caer el martillo sobre el arácnido, aplastándolo con facilidad.

Errat oyó una voz que gritaba de dolor y rabia, y se dio cuenta de que el sonido procedía de él. Unas coronas ardientes de luz azul formaron escudos místicos alrededor de los arácnidos, y el enjambre avanzó.

Las figuras encapuchadas desataron el poder de la magia y las armas. A pesar de sus escudos defensivos, una docena de autómatas cayeron en los primeros momentos. Los golpes de martillo aplastaron a algunos. La hoja giratoria de una espada cortó a otros, y otros fueron atravesados por la punta de una lanza y flechas.

Sin embargo, fueron las ráfagas de magia las que causaron más daño. De los dedos de una de las figuras encapuchadas brotaron oleadas eléctricas que se clavaron en el escudo del arácnido más cercano.

Al cabo de unos segundos, el escudo parpadeó y falló, y el rayo se estrelló contra el caparazón del autómata. Éste se estremeció y perdió el control de su cuerpo. En lo más profundo del caparazón blindado, la electricidad se disparó, carbonizando el núcleo dinámico de la máquina.

Una sobrecarga lo desgarró y el núcleo explotó, destrozando el cuerpo del arácnido desde el interior. El rayo blanquiazul salió de la máquina destruida, se dividió y golpeó los escudos de otros dos autómatas.

Pronto sus escudos fallaron también, y el ciclo continuó, dos convirtiéndose en cuatro.

Errat sintió a cada uno de los arácnidos que se extinguía. Cada uno de ellos hizo que un rayo de dolor recorriera su mente. Antes de darse cuenta de lo que estaba haciendo, Errat había saltado en el aire, los músculos artificiales de sus piernas, enviándolo más alto y más lejos que cualquier mortal normal.

Dio un rodillazo al más cercano de los atacantes, el fornido del martillo. Errat oyó un chasquido sordo cuando algo dentro del cuerpo de la figura encapuchada se rompió, y el hombre gruñó de angustia y cayó sobre una rodilla.

Errat no tenía ningún arma, pero lanzó un puñetazo hacia la cara del hombre con la máscara plateada.

Apareció una pequeña grieta en la máscara, y el hombre gruñó de

dolor, con una mano extendida detrás de él para evitar que cayera de espaldas. Su otra mano agarró el martillo y Errat vio que un anillo en el dedo del hombre se iluminaba con luz dorada. La luz se enroscó en el brazo del hombre como una serpiente, llevando la magia curativa a su cuerpo. El hombre suspiró aliviado.

El hombre fornido golpeó hacia arriba con la cabeza de su martillo, y una palabra de poder brotó de él. El golpe alcanzó a Errat en el pecho, y un estruendo de fuerza se abalanzó sobre él.

Errat salió volando hacia atrás y se golpeó contra la pared con un golpe seco. Se deslizó hasta el suelo y cayó con fuerza. Su visión parpadeó en rojo. El único golpe fue muy fuerte, y su *Salud* se situó un poco por encima del 70%.

Sacudiendo la cabeza para despejar la vista, Errat vio al hombre fornido que lo atacaba. El martillo cayó en un arco, y Errat se apartó, agarrando el mango del arma y girando. Levantó al guerrero por completo y lo arrojó hacia su compañero, que seguía vertiendo corriente eléctrica en el sistema de raíces, siempre ramificadas, de un rayo mortal.

El cuerpo del portador del martillo se estrelló contra el lanzador, y el rayo cesó.

Con una orden mental, Errat hizo retroceder al enjambre de arácnidos. Había perdido casi dos docenas, cada una de ellas una pequeña puñalada de dolor en su mente. No podía, no quería perder más de sus amigos.

El enjambre se alineó, con los escudos formando un muro defensivo, y Errat retrocedió fuera de la habitación. La rabia surgió en su interior, una emoción con la que no tenía experiencia, y sintió que las lágrimas corrían por su rostro.

"Sólo quería que fuéramos amigos", gritó, y escuchó una risa siniestra mientras otra descarga de energía eléctrica golpeaba el muro de escudos.

Errat salió de la sala y ordenó al enjambre dispersarse por una docena de pequeños agujeros. Los invasores eran demasiado grandes para seguir a sus amigos, y esperaba que estuvieran a salvo. Las figuras encapuchadas avanzaron con paso uniforme sin mostrar ninguna preocupación por los arácnidos que se habían ido.

Errat dobló una esquina y puso la mano sobre una sección de la pared que no se distinguía del resto. Un pequeño rectángulo de piedra se empujó hacia dentro, y una sección de la pared se elevó con un silbido casi silencioso.

Errat se adentró en la oscuridad y golpeó con la mano el interior de la pared. La puerta se cerró con el mismo silencio, y un momento después, mirando por una pequeña mirilla, Errat vio pasar a los invasores.

El que empuñaba el martillo se detuvo un momento mirando hacia la pared que ocultaba a Errat.

El rostro plateado miraba a la pared sin expresión, y Errat hizo pasar hilos de sus pensamientos por el éter. Se enroscaron invisiblemente alrededor de la máscara y en la mente que había detrás de ella.

Se sentía mal, manchado y malicioso. Errat quiso retirarla, pero no lo hizo. Vio una luz tenue en las profundidades de la mente y se adentró en ella, atravesando una espesa bruma de niebla sólida. Al salir al interior resplandeciente, su mente explotó de desesperación y dolor.

¡*Ayúdenme!*

Errat se echó hacia atrás, sorprendido y confundido, y vio que el enano se estremecía y sacudía la cabeza. Se enderezó y se volvió cuando uno de sus compañeros le ladró una orden.

"Ya voy", dijo el enano, y con una última mirada a la pared, siguió a los demás.

20

Los ojos de Gryph iban de un lado a otro mientras se adentraban en la antigua ciudad de Thalmiir, observando con cautela cada estatua, depresión y nicho. Se habían adentrado en la ciudad, encontrando una gran variedad de autómatas. Ninguno había sido tan poderoso como el goliat, pero el constante tintineo del metal o el chirrido de los engranajes estaban crispando los nervios de Gryph.

Myrthendir había sido una fuente de información sobre los puntos débiles de las distintas máquinas enanas y las mejores tácticas para atacar y defenderse de ellas. Con su ayuda, habían atravesado la ciudad con sólo algunas heridas menores.

Wick estaba fascinado por regio elfo, siguiéndole los talones como un niño precoz, acribillando al hombre con interminables preguntas.

"¿Cómo sabes tanto sobre los constructos?" "¿Dónde aprendiste sobre los enanos?"

Gryph se sintió avergonzado por Wick, pero no vio ninguna razón para aguarle la fiesta a su pequeño amigo. Si Gryph era sincero, también tenía un buen concepto del elfo.

Por el contrario, Ovrym desconfiaba profundamente del hombre, e incluso llevó a Gryph a un lado para advertirle que algo andaba mal con el Príncipe Regente.

Gryph no compartía las sospechas del Adjudicador, pero confiaba en los instintos del xydai y prometió vigilar constantemente al alto elfo.

Gryph se acercó a Myrthendir, salvándolo de otro ataque de curiosidad balbuceante de Wick.

"No es la primera ciudad de Thalmiir que exploras, ¿verdad?".

Myrthendir miró a Gryph con expresión inquisitiva antes de negar con la cabeza.

"No lo es. Cuando era más joven, cuando mi hermano mayor era el heredero, viajé al mundo exterior con Barrendiel".

La mención del nombre de su primo hizo aparecer una expresión

agria en el rostro del señor elfo.

"Mi padre nos envió a conocer el mundo más allá de nuestras fronteras y a aprender sobre su gente. Él creía que, para obtener una verdadera comprensión de los Reinos, uno debe experimentarlos de primera mano. Durante mi estancia en el mundo exterior, adquirí mi especialidad y mi vocación".

"¿Una especialidad? ¿Una vocación?" preguntó Gryph, descubriendo una vez más que echaba de menos a Lex. Su banner NPC podía tener un irritante sentido del humor, pero había sido una gran fuente de información sobre este extraño universo.

Myrthendir miró a Gryph con sorpresa y diversión.

"A veces olvido que eres un jugador y que eres nuevo en este reino. Intentaré explicarte". Respiró profundamente, y Ovrym se puso a su lado. A pesar de su desconfianza hacia el elfo, el xydai parece intrigado por las últimas palabras de Myrthendir.

"¿Tienes una Llamada?" dijo Ovrym con voz atónita.

El Príncipe Regente miró al xydai. "Sí, Adjudicador, al igual que tú, estoy llamado a un propósito superior. Soy un Loremaster de Xynthos".

Tifala jadeó. "Un Loremaster".

Por un momento, Gryph pensó que se inclinaría ante el alto elfo. La boca de Wick se aflojó, queriendo hablar, pero sin saber qué decir. Quedó abierta durante varios segundos antes de cerrarla. En el tiempo que había conocido al invocador gnomo, nunca lo había visto quedarse sin palabras. Incluso Ovrym parece impresionado.

"Bien, ¿alguien puede decirle al nuevo de qué demonios están hablando?"

Ovrym sonrió. "Todos los seres conscientes de los Reinos pueden aprender y dominar habilidades, basándose en una amplia variedad de factores como su *Inteligencia, Fuerza, Sabiduría* y sus *Afinidades* para ciertas esferas de la magia. La mayoría de los habitantes de los Reinos se centrarán en unas pocas, y la mayoría de ellas son habilidades sencillas, como la carpintería, la agricultura, la elaboración de cerveza y otras similares. Los que tienen mayores habilidades a veces se convierten en aventureros. Tú ya estás bien encaminado en ese sentido".

Gryph asintió, y Ovrym continuó.

"Una vez que avances al nivel 20, podrás elegir una Especialidad. Piensa en ello como un dominio de un nicho. Yo soy un mago de las armas, un guerrero que se especializa en usar la magia no para lanzar hechizos, sino para mejorar la eficacia de mis habilidades marciales, armaduras y armas". Le tendió la mano a Tifala. "Tifala, si no me equivoco, es una maga vitalicia, que va camino de la Llamada en una de las escuelas druídicas".

La mujer gnoma asintió y sonrió. "Si los espíritus del agua, la tierra y el aire me aceptan, ésa es mi elección".

Ovrym miró a Wick. "Y nuestro amigo amante de los demonios ha elegido obviamente el camino del brujo".

"Tomé malas decisiones en mi juventud", dijo Wick como si eso explicara algo. "Estoy trabajando en un nuevo camino". Extendió la mano para agarrar la de Tifala.

"Um, de acuerdo. Eso tiene sentido, supongo". Dijo Gryph, imaginando que era como obtener un título universitario. "¿Cómo se consigue una Especialidad?"

"Primero, debes elegir un área en la que quieras especializarte y luego encontrar a alguien dispuesto a dejarte como aprendiz para él. Un Maestro suele pasar años entrenándote". Ovrym miró fijamente a Gryph. "Pero tú aprendes rápido, así que probablemente lograrás tu especialidad mucho más rápido".

Gryph captó la referencia velada de Ovrym a la *Divinidad* y lanzó una mirada de reojo a Myrthendir. *No puede saber lo que poseo, ¿verdad?* Decidiendo que no podía preocuparse por eso ahora, Gryph hizo otra pregunta. "¿Y una Llamada?"

"Una Llamada es un perfeccionamiento de tu Especialidad. Requiere un estudio intenso y a menudo tiene una cualidad espiritual", dijo Myrthendir. "Yo soy un Loremaster, un buscador del conocimiento perdido. Me formé en el Ateneo de Xynthos, un refugio de aprendizaje desde antes de la época de la Ruina. Más de un millón de volúmenes están almacenados entre las paredes del Ateneo, algunos de ellos en lenguas tan antiguas que nadie vivo las entiende. Fue allí donde estudié el Thalmiir, aprendí sobre el mundo antes de la Ruina y redescubrí el conocimiento antiguo. Luego salí al mundo para descubrir y catalogar secretos largamente olvidados. Los Loremasters de Xynthos creen en una cosa por encima de todas las demás: que el conocimiento es poder".

Una sensación de déjà vu provocó un escalofrío en el corazón de Gryph. *Suena como el Coronel.*

"Durante mis viajes, Barrendiel y yo vimos muchas maravillas", Myrthendir hizo una pausa como si le doliera algún viejo recuerdo. "Y unas cuantas abominaciones que persiguen mis sueños hasta el día de hoy. Mientras nos aventurábamos en un antiguo templo de Gypt, Barrendiel y yo nos separamos, y todo cambió después. No vi cuánto hasta ahora".

El señor elfo agarró su báculo con manos de nudillos blancos, y una mirada de arrepentimiento pintó su rostro. Gryph sospechaba que la traición de su primo le hacía recordar las oportunidades perdidas.

Conozco esa mirada, y conozco ese sentimiento.

"Con el tiempo, volví a casa, con los secretos sin descubrir, con mi

propósito en la vida sin terminar. Siempre esperé poder volver a mis estudios, pero entonces mi hermano murió, y mi lugar estuvo al lado de mi padre".

Gryph podía sentir el dolor que se arremolinaba en el interior del Príncipe Regente. Sabía algo sobre las obligaciones y los sueños rotos. Ahora era el hombre Gryph por obligación. Un respetuoso silencio flotaba en el aire mientras los compañeros dejaban que el Príncipe Regente procesara sus emociones. No duró.

"Xeg fue llamado", el diablillo se había encogido de nuevo a su tamaño normal.

"No, no lo fuiste, pequeño gusano rojo", dijo Wick irritado por la grosería del diablillo.

"Así es, gruñón con cerebro de guisante", dijo Xeg y frunció el ceño a Wick desde su posición en el hombro de Tifala. Ella le rascó ligeramente la barbilla.

"¿Cuál es tu Llamado Xeg?", preguntó, ganándose una mirada de Wick que decía: *No lo animes*.

"Xeg es un Zyrrgtyth de Bxrthygaal", dijo el diablillo, sacando pecho con orgullo.

"Esa cosa no existe", murmuró Wick.

"Es una cosa. Una cosa mucho mejor y más grande que la cosa que no tienes", dijo Xeg como un niño que hace pucheros cuando dicen que su proyecto artístico no es bueno.

"Te he convocado aquí", dijo Wick. "Yo diría que eso hace que mi cosa sea mejor que la tuya".

"Nono", dijo Xeg, sacándole la lengua a Wick. "Xeg está aquí porque quiere serlo".

"Basta de niños", dijo Tifala.

"Xeg no es ningún niño", dijo el diablillo, volviendo los ojos furiosos hacia Tifala. "Xeg es un Xeg muy antiguo".

Tifala volvió a rascarse la parte inferior de la barbilla. "Por supuesto, tú eres mi poderoso Xeg".

"El más poderoso Xeg de todos los Xeg", dijo el diablillo, erguido con las manos en la cadera.

Wick frunció el ceño y murmuró en voz baja algo parecido a "Necesito una nueva especialidad".

Gryph reprimió una sonrisa y cambió de tema. Se volvió hacia Myrthendir. "¿Qué más puedes contarnos sobre los Thalmiir?". El elfo sonrió y asintió con un pequeño agradecimiento a Gryph por poner fin a la discusión juvenil.

"Quedan pocas de sus ciudades. La mayoría están perdidas por los estragos del tiempo, saqueadas hace mucho tiempo o hundidas por sus amos antes de abandonar Korynn. Barrendiel tenía razón en una cosa. Los Thalmiir tenían una tendencia bien documentada a guardar

celosamente su tecnología y su riqueza".

Gryph creyó ver una expresión de dolor en el rostro del hombre, pero tan pronto como se formó, desapareció.

"Fue una de las razones por las que la Alianza fue una sorpresa para muchos. En circunstancias normales, los Thalmiir eran más propensos a encerrarse en sus hogares de las montañas que a involucrarse en los asuntos del mundo. Eran un pueblo orgulloso, hasta el punto de la arrogancia, y lucharon en muchas guerras antiguas contra mis antepasados y los Altos Hombres de Nimeria y las tribus de orcos del Raal Zanaag".

"La Ascendencia Oscura cambió todo eso", afirmó Gryph.

"Sí, los arboleth saben, no piensan, saben que son la especie preeminente de los Reinos y que todos los demás existen para servirles o morir". Myrthendir miró de reojo a Ovrym. "Por eso se llaman a sí mismos los Prime, y han convertido en su misión poner orden, su orden, en el cosmos. Contra un enemigo así, incluso el arrogante Thalmiir se dio cuenta de que necesitaban ayuda".

"¿Crees que los Prime son responsables de la infección del caos en las ruinas de Nimeria?"

Gryph vio cambiar la expresión del Príncipe Regente, pero no pudo leerla. ¿La mención del caos había traído sus pensamientos a su padre asesinado? Después de todo, había sido Lassendir el único en reconocer la corrupción como la mancha del caos.

¿Quizás se sentía abrumado por la presión de asumir el cargo de su padre? Luchando por entender cómo proteger a su pueblo de los muchos peligros a los que se enfrentaban. Para un hombre que no había nacido para liderar, sino para aconsejar, esa era una carga terrible.

"No. Aunque los arboleth odian toda la vida que no sea Prime, son devotos del orden. Odian y temen a los Príncipes del Caos por encima de todos los demás". Miró a Gryph. "En eso, el Prime y yo estamos de acuerdo". Por un momento, el control del Príncipe Regente decayó, y Gryph vio el miedo dentro del hombre, pero pronto se disipó, reemplazado por un propósito.

¿Qué lo asusta tanto?

"Deberíamos llegar pronto a la puerta de la Ciudad Interior", dijo Myrthendir, cambiando de tema. Se adelantó a Gryph, perdido en sus pensamientos.

Wick se dispuso a seguirlo, pero Tifala le puso una mano en el antebrazo, deteniendo su movimiento. Wick la miró confundido.

"Déjalo, mi amor. Todavía está afligido".

Una mirada de comprensión cruzó el rostro de Wick, seguida de un rubor de vergüenza, como si acabara de darse cuenta de lo fanático que había sido. Asintió a Tifala y le besó ligeramente la mano.

Unos minutos más tarde, llegaron a una sala tan grande como los mayores estadios de fútbol de la Tierra. En las paredes había asientos para miles de personas, que miraban hacia un estrado central donde había una gran silla de piedra frente a una enorme estatua de un antiguo rey de Thalmiir. Las grietas y astillas del tiempo se extendían por el rostro del orgulloso Thalmiir, que sostenía una enorme hacha de doble hoja.

"Durgath, el Destructor", dijo Myrthendir. "Fue el primer Rey de Piedra de los Thalmiir. Reinó en esta ciudad durante mil años antes de caer en batalla contra el último Rey Dragón durante la época anterior a la Ruina".

"Los dragones no son reales", dijo Wick, con su tono de adolescente sabelotodo.

"No desde hace muchos milenios", coincidió Myrthendir. "Pero, gobernaron Korynn antes del nacimiento de todos nuestros pueblos".

"Entonces, ¿hay verdad en las leyendas?" preguntó Tifala, asombrada.

"Casi todas las leyendas surgen de semillas de verdad", dijo Myrthendir.

"Como todas las mentiras, todas las traiciones", dijo Ovrym.

La mirada de Myrthendir se clavó en los ojos amarillos del xydai, y durante unos instantes Gryph sintió que el aire de la habitación se volvía pesado. Luego el Príncipe Regente asintió. "Muy correcto, adjudicador".

Myrthendir se volvió y caminó alrededor de la base de la enorme estatua. Después de un momento, Tifala y Wick lo siguieron.

Gryph se acercó a Ovrym, que vigilaba la espalda de Myrthendir. "¿Qué pasa?"

"No estoy seguro", dijo el xydai. "He conocido a uno o dos Loremaster en mi vida. Se presentan a sí mismos como eruditos que buscan grandes verdades, pero con la misma frecuencia son deshonestos que no estaban por encima del robo y el asesinato para obtener el conocimiento que codiciaban. Eran acaparadores que utilizaban sus conocimientos para dominar a los demás. Este príncipe elfo puede diferir de esos hombres, pero también puede ser igual que ellos".

"Según mi experiencia, las personas nunca son sólo una cosa, y a veces ni siquiera entienden por qué hacen las cosas que hacen", dijo Gryph.

"Esa ha sido también mi experiencia".

El xydai siguió al resto del grupo. Gryph miró la imponente figura de Durgath el Destructor y vio algo en la expresión del rey muerto hace mucho tiempo que le resultaba familiar, como si hubiera conocido alguna vez al hombre cuyo rostro representaba.

¿Es este hombre un antepasado del hombre que una vez fui? ¿*Eso significa que es mi antepasado?*

Gryph aún no creía del todo en el concepto de vidas pasadas y almas eternamente renacidas, a pesar de las pruebas de su *Ensueño del Alma*. La idea contradecía todo lo que le habían enseñado y, aunque era un prejuicio cultural, le resultaba difícil de descartar.

Después de un momento, Gryph sacudió la cabeza, ahuyentando ese pensamiento tonto de su mente, y siguió a sus compañeros.

Los encontró a todos mirando con los ojos muy abiertos el par de puertas más grande que Gryph había visto. Estas enormes puertas se deslizaban sobre grandes rieles colocados en el techo y el suelo. Gryph miró las imponentes losas de piedra y hierro auténtico, adornadas con representaciones intrincadamente talladas de guerreros Thalmiir vestidos con pesadas armaduras de placas y portando enormes martillos, hachas y espadas.

Una advertencia bastante eficaz, pensó Gryph, impresionado por la elección del diseño que permitía a los centinelas de Thalmiir mirar hacia abajo y advertir a cualquiera que entrara en la sala.

Aunque eran meras esculturas en piedra, Gryph podía percibir la capacidad de esos rostros, y se alegró de no tener que enfrentarse a los guerreros que representaban.

Largas estelas surcaban el polvo a lo largo de las vías, lo que sugería que las habían abierto hace poco y, probablemente, por primera vez desde que sellaron la ciudad.

"La Puerta de los Centinelas guarda la entrada a la Ciudad Interior de Dar Thoriim", dijo Myrthendir. "En los tiempos antiguos, sólo los Thalmiir podían pasar más allá de este punto. La pena para cualquiera lo suficientemente tonto como para ignorar esa ley era la muerte".

"Esperemos que los propietarios no estén en casa", dijo Gryph.

"¿Por qué los Moradores dejarían esto abierto?" preguntó Wick. Todos miraron al gnomo. "Tienen que saber que venimos por ellos, o que alguien lo hará. Si intentan robar los secretos que esconde este lugar, ¿por qué dejar estas puertas abiertas? Seguramente habrán utilizado el *Sello del Rey Enano* para abrir las puertas".

"Concuerdo", dijo Ovrym.

"Entonces, ¿por qué no cerrarlas después de entrar? No tiene sentido que nos dejen seguirlos".

"A menos que quieran que los sigamos", sugirió Myrthendir.

"¿Por qué querrían eso?" preguntó Ovrym.

"No lo sé", dijo el príncipe elfo, con una expresión sombría en el rostro.

Un escalofrío recorrió la columna vertebral de Gryph. "Supongo que sólo hay una forma de averiguarlo". Los demás lo miraron con expresiones que oscilaban entre el acuerdo y la incredulidad, y

después de un momento, agarró el asta de su lanza con los nudillos blancos y dio un paso tentativo sobre la ancha banda de metal construida en el suelo que marcaba el umbral de la ciudad interior.

Gryph se quedó rígido mientras su corazón, que latía con fuerza, contaba los segundos que pasaban. No había ningún sonido. Ni el tintineo de un goliat que se acercaba, ni el silbido de los lanzallamas montados en la pared que se encendían, ni el quejido de las esferas metálicas que se acercaban listas para desplegar las arbalestas contra él.

Tras diez furiosos latidos, se permitió respirar una vez más. Después de treinta segundos, sus hombros bajaron, aliviando los nudos de tensión en todo su cuerpo. Al cabo de un minuto, volvió a mirar a sus compañeros y se encogió de hombros.

Uno a uno, el resto de sus compañeros también cruzaron la frontera metálica. El silencio de la paz se mantuvo para todos ellos, sólo roto por las exhalaciones de alivio que cada uno hizo cuando su cruce no provocó un ataque.

"Ha sido divertido", dijo Wick, aliviando la tensión que todos habían mantenido.

Gryph miró a Myrthendir y le indicó que volviera a tomar la delantera. El Príncipe Regente asintió, y los compañeros se colocaron en posición detrás de su jefe de grupo. La galería en la que se encontraban era casi tan alta y larga como la del otro lado de la Puerta de los Centinelas, pero era la mitad de ancha. Unas extrañas esferas se alineaban en las paredes a intervalos uniformes y proyectaban una cálida luz dorada que iluminaba fácilmente toda la cámara.

Gryph miró hacia arriba y vio una serie de balcones que se alineaban en las paredes en niveles. Los puentes de piedra maciza atravesaban la distancia entre las paredes y dibujaban el aire libre por encima de él. Su mente táctica podía prever una serie de capacidades defensivas que estas estructuras podían proporcionar, y se alegró de no tener que enfrentarse a los Thalmiir en su propio terreno.

Como si desafiara su deseo no expresado, el sonido de cientos de piernas metálicas deslizantes les llegó por detrás.

21

¡Corre!" gritó Gryph mientras imprimía urgencia a sus propias piernas y corría hacia el extremo más alejado de la enorme galería. Detrás de ellos, un enjambre de autómatas parecidos a arañas se deslizaba tras ellos sobre ocho patas metálicas. Ninguno estaba aún lo suficientemente cerca como para atacar, pero se movían mucho más rápido que el grupo y pronto los alcanzarían. Gryph miró hacia atrás y usó Analizar.

Arácnido Thalmiir.
Nivel: *6*
Salud: *150*
Resistencia: *300*
Mana: *100*
Espíritu: *0*
Los arácnidos de Thalmiir son los constructos autómatas más comunes de Thalmiir. Pasan la mayor parte del tiempo escondidos en los pequeños pasadizos paralelos a las principales vías y pasajes de las ciudades de Thalmiir y prestan servicios de mantenimiento. En casos de extrema emergencia, pueden defender la ciudad. Son débiles individualmente, pero como enjambre, pueden abrumar rápidamente incluso a los grupos de aventureros más poderosos.
Fortalezas: *Desconocidas.*
Inmunidades: *Desconocidas.*
Debilidades: *Desconocidas.*

"¡Mierda!" exclamó Wick, utilizando una palabrota terrestre que Gryph había enseñado accidentalmente al gnomo. "Hay más de ellos delante de nosotros".

Gryph dirigió sus ojos al frente y luego a cada lado y vio que Wick sólo tenía la mitad de la razón. "Y a la izquierda".

"¡Nos están arreando!" Ovrym gritó por encima de la creciente cacofonía y corrió hacia una puerta arqueada a la derecha.

"Con éxito", dijo Gryph y siguió al xydai de ojos amarillos tan

rápido como pudo.

Myrthendir giró y levantó su bastón sobre la cabeza. "¡Seguid avanzando!", gritó y luego cantó en un idioma incomprensible que ni siquiera el don de lenguas de Gryph pudo traducir.

Tal vez necesite escuchar el idioma con claridad para entenderlo, pensó Gryph, pero dejó de pensar en esa necesidad cuando el sonido de las patas de metal chocando con la piedra se hizo más próximo.

Myrthendir hizo caer el bastón sobre el suelo de piedra con un crujido audible y pulsos de energía gris brillante se extendieron desde el punto de contacto.

El primer pulso fluyó sobre el enjambre que avanzaba, y su progreso se ralentizó como si el tejido del espacio-tiempo se alzara para atrapar a los autómatas que avanzaban. Un segundo pulso ralentizó aún más el avance del enjambre hasta que otra oleada de constructos arácnidos chocó con el campo, y entonces su velocidad aumentó a medida que el peso añadido del enjambre empujaba la superficie gomosa del campo.

Tifala, Ovrym, Wick y Xeg llegaron a la relativa seguridad del pasillo y se volvieron para vigilar la abertura. Myrthendir gruñó e introdujo más mana en su bastón, y otra ola fluyó.

Gryph se precipitó a su lado, ensartando a un autómata que se había colado en el campo. Myrthendir miró de reojo a Gryph.

"Ve al pasaje. No puedo retenerlos mucho más tiempo".

"Te estoy cubriendo las espaldas", dijo Gryph y vio la ira en los hombros del elfo, pero su hechizo le costó demasiado esfuerzo como para desviar su atención de la tarea. "No dejamos a la gente atrás".

"Si lo suelto ahora, se nos echarán encima antes de que lleguemos al pasaje".

Gryph lanzó *Estalactita Voladora* de cada mano, soltando un par de misiles de piedra contra dos de las arañas que casi se habían abierto paso por el campo.

La primera estalactita se estrelló contra el robusto caparazón, derribando al arácnido sobre su espalda, pero causando más daño cosmético que real. El segundo proyectil de piedra alcanzó al arácnido en la articulación entre la pata delantera y el caparazón y castigó al constructo con un *Golpe Crítico*.

Se desplomó en el suelo, goteando más del mismo aceite dorado presente en todos los autómatas que habían encontrado hasta entonces.

Gryph no tuvo tiempo de celebrarlo, ya que más máquinas se abrieron paso a través del campo de distorsión de la realidad. Una de ellas se dirigió hacia Myrthendir y Gryph descargó mana en sus *Botas Élficas de Destreza*.

Las suaves botas de cuero parecieron vibrar de energía cuando

Gryph sintió que su velocidad aumentaba. Sacó su lanza de la espalda, la puso en toda su longitud y saltó hacia adelante. Era un borrón de movimiento cuando empujaba una y otra vez con su lanza, pinchando arácnidos que brotaban como chorros de sangre dorada.

El enjambre seguía llegando.

"Se nos acaba el tiempo", gritó Gryph, pero su voz quedó ahogada por el repiqueteo de varios cientos de patas metálicas que golpeaban el suelo de granito. Myrthendir no pudo oírlo. *El maldito tonto planea sacrificarse*, pensó Gryph, y su mente regresó al comentario que el Guardián había hecho sobre el Príncipe Regente.

Es imprudente y se sacrificará por los demás.

Maldita sea, pensó Gryph mientras otra gota de aceite brotaba de un arácnido empalado. Los ojos de Gryph se abrieron de par en par ante el charco que se extendía, y se le ocurrió una idea. Agarró su lanza como si fuera un palo de hockey, y lanzó el constructo derribado hacia el pasillo.

Su puntería fue certera, y el objeto patinó por el suelo de granito hasta Ovrym, que detuvo su paso con el pie. El xydai miró confundido, pero Gryph no tuvo tiempo de explicarse, ya que arponeó a otro de los pequeños robots.

Disparó ese constructo hacia el otro lado, donde chocó ligeramente contra la parte trasera de las botas de Myrthendir, dejando otra línea de aceite a su paso.

Gryph volvió a envainar su lanza y tomó la cuerda de seda de araña de su costado. Mientras su otra mano realizaba los movimientos de su hechizo de magia de aérea *Anima Cuerda*, se dio cuenta de que los dos tramos de seda de araña se habían vuelto a unir.

Genial, una cuerda autocurativa.

Lanzó la cuerda hacia Myrthendir. Tomó vida propia y, bajo las indicaciones de Gryph, se enroscó alrededor de la cintura del señor elfo. El elfo emitió un pequeño gruñido de sorpresa cuando Gryph se dio la vuelta y lanzó el otro extremo a Ovrym.

El xydai comprendió inmediatamente lo que pretendía Gryph y tiró de la cuerda. Myrthendir estuvo a punto de caerse hacia atrás cuando se tensó la cuerda, pero el instinto se impuso y se inclinó hacia adelante, dejando que el aceite resbaladizo y los músculos del Adjudicador hicieran el trabajo.

Gryph retrocedió y siguió el ritmo del señor elfo que se deslizaba, utilizando su escudo limpiador de realidad como cobertura. Llegaron al pasaje, y Gryph ordenó que la cuerda se desprendiera del señor elfo y se enrollara en su cintura. Myrthendir asintió a Gryph mientras el grupo retrocedía por el pasaje.

No había puerta, pero al menos el número de miembros del enjambre se vería restringido por el espacio limitado. Ovrym vigiló su

retirada mientras el grupo corría por el túnel hacia un destino desconocido.

Wick dobló una esquina y gritó: "¡Puerta! Hay una puerta delante".

El grupo aumentó su velocidad, dobló la esquina y se apresuró a ponerse a salvo. Ovrym entró justo antes de que la pata del arácnido más cercano pudiera convertirse en un tope de puerta. Wick lanzó el travesaño en su ranura, asegurando la puerta.

Gryph sintió que el boost artificial de su velocidad se desvanecía, y con él llegó el inevitable golpe de *Resistencia*. Respiró entrecortadamente y estuvo a punto de vomitar, sintiéndose como un hombre que apenas había terminado una maratón para la que no se había entrenado adecuadamente.

"¿Están todos bien?" preguntó Myrthendir. Los asentimientos de todos los presentes le aseguraron que todos estaban bien.

"Eso que usaste fue Magia Etérea", dijo Wick, mirando al Príncipe Regente con temor.

"¿Etérea? ¿Estás seguro?" preguntó Ovrym, con los ojos puestos en Myrthendir.

Wick se dio un golpecito en las gafas que se había colocado sobre los ojos. "Son las mejores *Gafas para Descubrir*. Mi padre se gastó un dineral en ellas. Añade su coste a su decepción por su hijo".

Ovrym lanzó una mirada gélida al señor de los elfos.

"¿Cuál es el problema?" preguntó Gryph. *Después de todo, tengo un 100% de afinidad con todas las esferas, incluida la Etérea.*

"La *Magia Etérea* es magia arboleth", dijo Ovrym, y su mano cayó sobre la empuñadura de su espada y deslizó unos centímetros del metal rojo sangrante de su funda.

"Lo es", dijo Myrthendir sin ningún indicio de disculpa o nerviosismo en su tono. "Te he dicho que he estudiado muchas cosas que comúnmente se creen perdidas. Algunas que incluso se consideran tabú. Soy un Loremaster. Busco el conocimiento dondequiera que se encuentre".

La explicación no logró calmar las sospechas de Ovrym, y su mano no se apartó de su arma. Myrthendir lo miró fijamente.

"¿Vas a matarme, xydai? ¿Acabar con mi vida porque no entiendes algo? ¿Porque antiguos temores han envenenado tu alma?", dijo el Príncipe Regente, que de alguna manera parecía volverse más regio. "Habría pensado que tú, de entre toda la gente, no dejarías que antiguos odios te llevaran por el camino de la oscuridad".

Ovrym miró fijamente al señor elfo durante varios latidos. Gryph creyó ver que el hombre temblaba, tratando desesperadamente de controlarse. Finalmente, el xydai soltó su arma, y el chasquido de su espada, al encontrar su hogar, fue audible en el profundo silencio.

"Xeg también conoce *Magia Etérea*".

"No, no lo sabes", dijo Wick, y el diablillo frunció el ceño, pero luego bajó la cabeza.

"No. No Xeg no sabe. Xeg cuenta un chiste divertido". Entonces, de la boca del diablillo brotó un ladrido irritante que estaba a medio camino entre un chihuahua y una foca flatulenta.

"Tus chistes apestan", dijo Wick, interrumpiendo la inquietante risa de Xeg.

Xeg se limitó a mirar a Wick durante un momento antes de que los ojos del diablillo se abrieran de par en par. "El hombre espeluznante mira fijamente a Xeg".

Todos los ojos se volvieron en la dirección que Xeg estaba mirando. La pared del otro lado de la habitación era un cristal del suelo al techo. Detrás de él estaba el "hombre" más extraño que Gryph había visto nunca.

Era alto, medía casi dos metros, y estaba musculado como un gimnasta olímpico. Xeg había acertado, ya que el par de ojos negros más profundos que había visto nunca se apartó de Xeg para mirar fijamente a Gryph.

El hombre carecía de pelo y no llevaba ni una puntada de ropa, lo que revelaba una zona en blanco donde deberían estar sus genitales. De alguna manera, la falta hacía que el hombre fuera más inquietante. Le recordaba a Gryph el muñeco Ken que Brynn había tenido de niña, al que le habían arrancado el pelo rubio y lustroso cuando Finn pensó que sería divertido usar el muñeco para remover una lata de disolvente.

Uno de los autómatas arácnidos estaba posado en el ancho hombro del hombre como un loro en una mala película de piratas. A lo largo de las paredes de la habitación, más allá del cristal, se aferraban una docena más de construcciones arácnidas. La pequeña hendidura que era la boca del hombre se volvió hacia arriba en una torpe, casi sonrisa, y entonces el hombre los saludó con la mano.

"Hola", dijo el hombre, agitando la mano de un lado a otro en una parodia involuntaria de la Reina de Inglaterra.

22

El extraño hombre continuó saludando, y sus ojos iban de uno a otro, cada vez con una sonrisa más absurda.

"¿Acaba de saludar?" preguntó Wick de soslayo mientras devolvía el extraño saludo del hombre extraño.

El hombre se volvió hacia Wick y volvió a sonreír. "Sí, hola, pequeño hombre de cabeza azul".

"Um, genial, otro Xeg", refunfuñó Wick, observando la extraña forma de hablar del recién llegado.

El hombre miró de Wick a Xeg, una mirada de desconcierto cruzó su rostro. "Errat no es un Xeg. Errat es simplemente Errat".

"Errat significa equivocado en el antiguo Thalmiir", dijo Myrthendir, ladeando la cabeza hacia el extraño hombre.

"Sí. Correcto. Estoy equivocado. Una broma divertida. Tu eres..." dijo Errat, imitando la cabeza ladeada del Príncipe Regente. "... Myrthendir, el señor de los elfos".

Los ojos de Myrthendir se convirtieron en rendijas, y agarró su bastón con más fuerza. "¿Cómo?"

Errat levantó la mano, y una energía gris apagada fluyó alrededor de su mano. "Las cosas vienen a mí a través del Éter", dijo Errat como si esa sencilla explicación de lo imposible tuviera mucho sentido.

Ovrym desenfundó su sable más rápido de lo que el ojo podía seguir, y Gryph vio cómo el *Mana* fluía por el filo de la hoja antes de que parpadeara y se apagara, como una bombilla que explotara.

Gryph no sabía qué ventaja o hechizo había intentado activar el Adjudicador. Aun así, su fracaso aturdió a Ovrym tan profundamente que el xydai parecía haber olvidado todo lo inverosímil que era descubrir a un segundo mago Etéreo en tan poco tiempo.

"Errat lo siente. La magia no funcionará ahí dentro".

El extraño hombre agitó la mano, atrayendo los ojos de Gryph hacia las paredes y el techo. Lo que parecía ser roca desnuda estaba, tras una inspección más detallada, lleno de pequeños filamentos de

color rojo, una red de finos hilos rojos entretejidos en la roca.

Gryph trató de invocar el *Mana* en su mano, pero no llegó más lejos en el proceso que Ovrym. El *Mana* chispeó, sacudiendo a Gryph como si hubiera tocado un cable expuesto.

"Una jaula mágica de Faraday", dijo Gryph con asombro mientras recorría con las manos el fino entramado de cables incrustados en las paredes de la cámara. A los ojos de Gryph, tenía el mismo aspecto que el metal sangrante con el que se forjó la katana del xydai. *Y comparte los mismos poderes de anulación de la magia*.

Errat sonrió a Tifala y señaló a Xeg. "¿El Xeg es tu mascota?"

Xeg siseó en la ventana. "Xeg, no es una mascota, estúpida cosa hombre". Un ligero hedor a azufre se acumuló en el aire, y el diablillo trató de doblar el espacio con su energía cthónica carmesí.

Una pequeña grieta comenzó a doblar la realidad, pero al instante se derrumbó sobre sí misma. Xeg salió volando hacia atrás como si lo hubiera disparado un cañón. Se golpeó contra la pared más lejana, se puso en pie de forma inestable y le gritó a Errat.

Los ojos del diablillo ardían con llamas reales. Gryph nunca había visto al demonio tan lívido y mientras tiraba más *Mana* en su pequeño cuerpo. Otra bocanada de azufre se elevó cuando el diablillo trató de transportarse de nuevo. La segunda, tercera y cuarta vez no fueron mejores para la pequeña bestia infernal. Cada vez se golpeaba contra la pared, el techo o el suelo. Finalmente, el exhausto diablillo volvió a subirse al hombro de Tifala y se sumió en un profundo sueño.

"Así que, supongo que estamos atrapados", dijo Wick en un tono práctico que casi ocultaba el miedo del gnomo. Lanzó una mirada lateral de preocupación al exhausto diablillo antes de volver a mirar a Errat.

"¿Qué quieres?", preguntó Gryph.

Errat volvió la mirada hacia Gryph y sonrió. "Gryph, que también es Finn Caldwell, un jugador de la Tierra y un buscador de Brynn".

Errat volvió a sonreír extrañamente mientras la sorpresa golpeaba a Gryph en el estómago.

¿Cómo es que sabe tanto? ¿Sabe sobre la Divinidad? ¿Quién es Brynn en los Reinos?

Gryph tenía que impedir que este extraño hombre revelara más de sus secretos, y el pánico se apoderó de él al darse cuenta de que había hecho aflorar sus peores temores.

¿Y si este Errat es un mago del pensamiento? ¿Acabo de darle todos mis secretos?

"¿Por qué lastimaron a mis amigos?"

"¿Amigos?" preguntó Gryph confundido, y Errat volvió a acariciar al arácnido posado en su hombro.

"Padre los construyó para mí. Nadie quería ser amigo de Errat, así

que padre me hizo algunos. Rompieron a muchos de mis amigos". Varios de los arácnidos se acercaron al cristal, respondiendo a las órdenes de Errat.

La tensión en la sala aumentó. "Lo sentimos. No sabíamos que eran tus amigos".

Errat pareció considerar por un momento antes de asentir como un niño emocionado. "Está bien. Padre dijo que debía perdonar cuando la gente dijera que lo sentía".

"Esa es una buena filosofía", dijo Gryph con voz lenta y desconcertada. "¿Dónde está tu padre? ¿Podemos hablar con él?"

El rostro extrañamente inexpresivo de Errat mostraba de alguna manera tristeza, y Gryph sintió simpatía por esa extraña criatura. "Padre se fue a dormir. Hace mucho tiempo".

"¿Está solo aquí?" preguntó Gryph.

Errat lo miró fijamente por un momento, y Gryph notó que el pecho del hombre no se movía. Parecía vivo, pero no respiraba.

"No estoy solo. Tengo mis amigos, y tú estás aquí". Errat lo miró fijamente durante unos segundos más, y Gryph sintió como si la esencia de su ser quedara expuesta una capa a la vez. "¿Padre también te construyó a ti?"

"Um... no, nosotros nacimos, no fuimos construidos".

"Nacimos", dijo Errat pronunciando la palabra desconocida. "De acuerdo, pero aun así ayudarás a Errat en su misión".

"¿Qué misión es esa?"

"Padre me dio el control del enjambre para ayudar a mantener la ciudad limpia. Los otros son muy desordenados. Tú no eres como los otros", dijo Errat, con otra de esas inquietantes sonrisas que le hacían subir la boca.

"¿Qué otros?" preguntó Myrthendir.

"Los llamados Moradores de la Oscuridad. Rompieron a muchos de mis amigos". Levantó la mano y acarició al arácnido, que se arrulló en señal de agradecimiento. "Se equivocan, aquí arriba". Errat le dio un golpecito en un lado de la cabeza.

"Equivocados, ¿cómo?" preguntó Ovrym.

"Eran muchos, y eran uno. Piden ayuda a gritos".

"No entiendo", dijo Gryph.

"Eso suena como el método utilizado por los illurryth para controlar a los xydai", dijo Ovrym, con un escalofrío en la voz.

"Sí, Ovrym, el Adjudicador, es muy parecido", dijo Errat con una extraña sonrisa y bajó la mirada, entrelazando los tres dedos rechonchos de cada mano con los de la otra, como los movimientos de un niño tímido.

Gryph miró a Ovrym. "¿Es posible?"

Ovrym se encogió de hombros. "Incluso hace una semana, habría

dicho que no, pero después de encontrarte a ti, al arboleth y...", miró la mochila de Gryph. "No lo sé. Pero si la Ascendencia Oscura ha regresado, entonces temo por todo Korynn".

Errat golpeó el cristal, atrayendo la atención de todos. "¿Podemos ser amigos ahora?"

Gryph podría haber hecho cien conjeturas sobre lo que quería Errat, y se habría equivocado en todas ellas. "¿Quieres ser amigo... de nosotros?"

"Sí, quiero que seamos amigos. Pero..." Errat miró de uno a otro, con la misma extraña media sonrisa pintada en la cara, como si no entendiera cómo poner cómoda a la gente. Su mirada se dirigió a Xeg y de nuevo a Gryph. "... Errat no está seguro de poder ser amigo de todos".

Xeg, pensó Gryph con el ceño fruncido. "Somos un paquete", dijo Gryph con firmeza.

La sonrisa cayó de la cara de Errat, y tras el barniz de extraña calma había algo más. La media sonrisa regresó, y Errat habló. "Bien, ahora somos todos amigos". Se dio la vuelta y tiró de una gran palanca colocada en la pared. Se oyó un ruido sordo y la pared izquierda de la celda se abrió.

Wick abrió el camino y miró al diablillo que dormía. "Sabía que el maldito diablillo me metería en problemas", murmuró, y Xeg enseñó los dientes mientras dormía. Los demás salieron de la habitación.

Gryph echó una última mirada por la ventana a Errat, que ladeó la cabeza, convirtió su media sonrisa en una sonrisa de tres cuartos y volvió a saludar. "Hasta pronto, amigo".

Gryph lanzó una última mirada a la malla roja incrustada en las paredes y salió de la habitación. En cuanto estuvo fuera, introdujo *Mana* en el depósito de su lanza, entusiasmado por el estruendo de la energía mágica. Al doblar la esquina, se encontró con que sus amigos estaban tensos, listos, si era necesario, para luchar.

"Te veo de nuevo, amigo", dijo Errat, mirando fijamente a Gryph.

Gryph se sintió como un hombre que conoce a hijo mimado de su novia por primera vez. Era extrañamente halagador, aunque desconcertante, teniendo en cuenta que el niño en cuestión medía casi dos metros y controlaba un ejército de arañas mecánicas.

"Me alegro de verte, Errat", dijo Gryph.

"Sí, bien", sonrió el enorme hombre. "Ahora os ayudaré".

"¿Ayudarnos?"

"A encontrar a los que hicieron daño a mis amigos, a los que están equivocados".

"Gracias. Eso será muy útil", dijo Gryph.

"¿Sabes qué más sería de gran ayuda?" Wick preguntó. "¿Si pudieras ponerte unos pantalones?" En los estrechos límites de la

habitación, la cara de Wick estaba incómodamente cerca de la entrepierna de Errat.

Gryph ahogó una risa.

"¿Por qué?" preguntó Errat, con la cabeza ladeada con curiosidad.

Wick abrió la boca, pero se le debieron escapar las palabras porque cerró la boca sin hacer más comentarios.

"Es la costumbre de nuestra gente", dijo Tifala.

"Pero los pantalones hacen que Errat sienta picazón; aquí abajo". Errat movió su mano en un movimiento circular que abarcaba su ingle en blanco.

"¿Cómo puede picar si no tiene...? Sabes, no quiero saberlo, pero me sentiría mejor si todos siguiéramos la... um, costumbre".

"De acuerdo, amigo Dinkwick". Entonces Errat se dio la vuelta y se agachó para rebuscar en un cofre. Todos en el grupo, excepto Wick, desviaron la mirada, sin querer descubrir si la parte trasera era tan escasa como la delantera.

Unos minutos después, el grupo, seguido por el enjambre, atravesó la gran cámara de entrada. En su extremo más alejado, un largo pasaje conducía a lo más profundo de la ciudad. El grupo se adentró en el túnel. El suelo ya no era la piedra lisa del resto de la ciudad. Aquí el suelo estaba formado por losas individuales, que a Gryph le recordaban a los adoquines. Un inquietante silencio flotaba en el aire, y el malestar de sus compañeros crecía a su alrededor.

Wick avanzó con pies ligeros. Daba pasos exagerados, como un hombre que camina sobre hielo fino. Fue cómico durante unos segundos hasta que su pie cayó sobre uno de los adoquines con un pequeño chasquido.

"Detente", siseó Gryph, mientras una imagen de bombas de carretera pasaba por su cabeza. "Creo que pisaste una trampa".

"Sí, hay muchas trampas por aquí", dijo Errat. "Trampas de explosión. Trampas de fuego. Trampas que disparan rayos. Trampas que disparan dardos llenos de veneno. Trampas que se abren y caen en un pozo con fondo de pinchos. Todo limpio y ordenado".

"¿Qué?" Wick escupió mientras trataba de no moverse. "¿Por qué no nos lo dijiste?"

"Errat conoce el camino a través. Pensé que los nuevos amigos también lo sabían", dijo Errat con simple inocencia.

"¿Cómo... podríamos... saberlo?" Wick gruñó cada palabra lentamente para no activar la trampa.

"Errat siente las trampas en el Éter. ¿Wick no puede sentir?"

"¡No!" Wick gritó, y su rodilla tembló con el esfuerzo. Otro pequeño chasquido surgió de debajo del suelo. Sus ojos se abrieron de par en par y dirigió su mirada suplicante a Gryph. "Ayuda", dijo.

"Todo el mundo retroceda", dijo Gryph. Sacó su kit de cerrajería de

la mochila y se puso boca abajo, avanzando con facilidad. A medida que se acercaba, su habilidad de *Percepción* entró en juego y pudo ver un tenue contorno rojo a lo largo del borde del adoquín.

Se tomó un momento para inspeccionar el borde, buscando un orificio en el que pudiera introducir las finas herramientas. Era la primera vez que hacía uso de su habilidad *Desarmar trampas* desde que se cayó de cara al llegar a le Túmulo. Había sido una de las habilidades importadas asimiladas de sus experiencias en el mundo real.

Esperemos que esta cosa funcione igual que una claymore.

Gryph introdujo la fina herramienta en la ranura y buscó. El sentido táctil de su dedo se expandió junto con la delgada herramienta hasta llegar a un alambre bien tensado unido a un mecanismo de activación. "Wick. Quédate muy quieto. Esta cosa está viva".

"¿Qué crees que estoy haciendo?", refunfuñó el gnomo.

Gryph sabía que quedarse tan quieto como Wick necesitaba ahora era mucho más difícil de lo que parecía. Los músculos se agitaban y los movimientos inconscientes eran la norma. Si a eso le sumamos el estrés de la muerte inminente, quedarse quieto era casi imposible.

Gryph esperaba que el mecanismo que controlaba esta trampa no fuera tan sensible como los armamentos modernos de la Tierra. Si lo eran, probablemente esto terminaría muy repentinamente; para ambos.

El sudor resbalaba por la frente de Gryph mientras trabajaba. Introdujo la herramienta aún más, tratando de encontrar un pestillo que mantuviera apretado el cable. Si estaba en lo cierto, la presión que ejercía Wick hacia abajo había liberado un pasador diseñado para impedir que el alambre tirara de un mecanismo de activación.

Ahora lo único que impedía que la trampa se disparara era el peso del gnomo, y si éste levantaba el pie, la trampa se dispararía. Gryph trató de aliviar la tensión del cable, pero no pudo introducir su segunda herramienta en el pequeño agujero para mantener el gatillo lo suficiente como para liberar la tensión del cable.

"No puedes desarmar la trampa", dijo Errat en tono despreocupado.

Wick frunció el ceño, pero no se movió. Gryph levantó la vista y clavó los ojos en el gnomo. "Tiene razón. No puedo desarmarla. Lo siento".

Tifala jadeó asustada y, por el rabillo del ojo, Gryph vio que Ovrym la detenía para que no se precipitara.

"Genial, escapar del Túmulo para acabar asesinado por un piso de la muerte. Este lugar es una mierda", dijo Wick, y su miedo se convirtió en resignación. Miró a Gryph. "Retrocede. No te llevaré conmigo". Gryph empezó a discutir, pero luego asintió. Podía oír el llanto de Tifala detrás de él mientras retrocedía lentamente, con

cuidado de no golpear las piernas de Wick.

"Tal vez pueda usar la *Anima Cuerda* para arrastrarte fuera de la placa de presión".

"Ya me he encontrado con estos dispositivos antes", dijo Myrthendir. "Son demasiado rápidos".

"¿Sabes qué, Príncipe? No me gustas mucho", dijo Wick. Los hombros del gnomo se desplomaron y susurró. "Tif, mi corazón y mis estrellas, te quiero, y nunca te he merecido".

"Cállate, idiota, te sacaremos de esto", dijo Tifala, tratando de sonar fuerte a través de su terror. Gryph se acercó a ella y la abrazó.

"Cuida de ella, Gryph. Prométemelo".

"Lo prometo", dijo Gryph.

Errat se acercó y pasó uno de sus gruesos dedos bajo el ojo de Tifala, atrapando una lágrima. Acercó el dedo a su cara, examinando la pequeña gota de líquido mientras bajaba hasta su palma. Cerró la mano alrededor de la lágrima y cerró los ojos. Un zumbido bajo surgió de su interior y sus ojos se abrieron.

Se volvió hacia Wick, y dos de los arácnidos se acercaron lentamente a cada lado del gnomo. La pierna de Wick empezó a temblar. Pronto el movimiento activaría la trampa. Los autómatas bajaron lentamente sus patas delanteras sobre los bordes de la placa de presión. Con todo el cuidado de un cirujano, presionaron lentamente hacia abajo.

"Ya puedes moverte", dijo Errat.

Por un momento, Wick no se movió, o quizás no pudo hacerlo. Se produjo una tensa pausa hasta que se obligó a soltar el pie de la placa de presión. Cinco corazones palpitaron cuando su peso se desprendió de la trampa, temiendo una inminente explosión. Las piernas de Wick cedieron y cayó de espaldas sobre su trasero. Ovrym y Gryph lo arrastraron hasta un lugar seguro.

Los dos arácnidos no se movieron. Errat se agachó y acarició ligeramente a cada uno, asegurándose de no añadir demasiada presión en su despedida. El extraño hombre se puso de pie y pasó junto a Gryph y los demás.

"Deberían apartarse". Se apresuraron a regresar por el pasillo, y una extraña expresión que podría haber sido de tristeza cruzó el rostro de Errat. "Adiós".

Los dos arácnidos liberaron la presión, y el mundo explotó con un destello cegador.

23

Rayos estruendosos estallaron de las paredes, golpeando el lugar que Wick había dejado libre. La electricidad surgió en arcos irregulares, agrietando el suelo de piedra y desgarrando los cuerpos de los dos autómatas arácnidos. El grupo se puso los brazos delante de los ojos para protegerse de la luz cegadora.

La luz se atenuó y un trueno retumbó en la distancia. A través de una neblina azul, Gryph vio la mirada fija de Errat mientras observaba la cicatriz humeante que la electricidad había quemado en el suelo. Había trozos de bronce carbonizados esparcidos por la cámara, con patas de araña que se movían mientras lo último de la vida artificial abandonaba los restos de los autómatas.

Errat miró a Wick. "¿Ayudarás a Errat a hacer más amigos?"

"Sí", dijo Wick a través de los últimos temblores de adrenalina y miedo. "Todos los que quieras".

Errat volvió a dedicar a Wick su enervante sonrisa mientras Tifala se acercaba al gigantesco hombre y le rodeaba la cintura con los brazos. "Gracias", dijo ella.

Errat la miró, con una expresión de dolor. "No puedo... llorar", dijo, el dolor en su tono se clavó en el pecho de Gryph, y la pequeña mujer gnoma lo abrazó aún con más fuerza.

Wick se quedó de pie, mirando fijamente el lugar, y tragó con fuerza. "Creo que me he meado un poco", dijo.

Gryph se acercó y puso una mano en el brazo de Errat. "¿Hay alguna forma de desactivar las trampas?"

"Sí", dijo Errat.

"¡Entonces, definitivamente deberíamos hacerlo!" dijo Wick. "¿Dónde está?"

Errat señaló el pasillo. Los ojos de Wick se abrieron de par en par. "¿Dices que para desactivar las trampas tenemos que pasar por ellas? Genial".

"Serían trampas inútiles si se pudieran desactivar tan fácilmente",

dijo Myrthendir.

"Mírate, siendo todo sabio y lógico", dijo Wick, ganándose una mirada feroz del señor elfo. "Lo siento, no se me da bien casi morir de forma horrible".

Tifala se acercó a él y lo tomó en sus brazos. "Ya es hora de dejar de hablar, cariño". Wick asintió y le llevó la cabeza a su pecho, con su melena salvaje dándole a Wick una temporal barba violeta.

"¿Puedes guiarnos a través de las trampas? Dijiste que podías sentirlas a través del éter", preguntó Gryph.

"Hay una manera, pero es muy... complicada. Si no puedes sentirlas, no puedo prometer que sea seguro".

"Voto que no al túnel de la muerte segura", dijo Wick. "Si vamos a votar".

"¿Hay otra manera de entrar en la ciudad?" Gryph preguntó.

"Sí, un camino oculto. ¿Quieres que te lo enseñe?"

Los ojos de Wick se abrieron de par en par por la ira, pero Gryph le tendió una mano tranquilizadora. "Sí, por favor".

"Bien, por aquí. Sígueme". El extraño gigante se dio la vuelta y regresó por donde habían venido.

Wick se quedó con la boca abierta y su mirada pasó de Errat a Gryph y a Tifala. Finalmente, cerró la boca y siguió a Errat, murmurando en voz baja.

Varios minutos después, caminaban por una antigua red de túneles. Myrthendir lanzó su hechizo de luz, permitiendo ver a los que no tenían visión nocturna.

"Esto es una cloaca, ¿no?" refunfuñó Wick al pasar por encima de un lento hilillo de agua de aspecto sucio. Varias ratas huyeron de ellos mientras caminaban, escabulléndose en los pequeños agujeros de las antiguas paredes.

"Sí, muy tranquilo. Errat a veces viene aquí a pensar. Síganme, por favor". Errat caminó por el túnel, agachado, para que su cabeza no golpeara el techo cubierto de mugre de la alcantarilla.

"Tu propio matadero de meditación", refunfuñó Wick, ganándose un golpe de Tifala. "Oye, sé amable. Casi me muero allí".

"Sigue quejándote y tal vez te mueras aquí abajo", dijo Ovrym en un tono que podía ser, o no, de broma. El xydai empujó al gnomo y siguió a Errat.

Wick frunció el ceño a la espalda del Adjudicador. "Te sentirás muy mal si muero".

Todos le siguieron, dejando a Wick refunfuñando para sí mismo. Xeg saltó sobre su hombro, golpeó al gnomo en la nuca y saltó tras el grupo.

"Con amigos como estos..." murmuró Wick y salió corriendo tras los demás.

Errat los había conducido a través de una docena de túneles, y pronto Gryph se sintió perdido. La sensación no le sentó bien.

Si él *nos quisiera muertos, lo habría conseguido fácilmente.*

Gryph se acercó al extraño hombre que no era un hombre y se puso a su lado. Caminaron en silencio durante varios minutos, descendiendo a una pendiente uniforme hacia el interior de la montaña.

"Háblame de ti, Errat", dijo Gryph, atrayendo los ojos del hombre alto hacia los suyos.

"¿Qué te gustaría saber?" dijo Errat, sorprendido y feliz de que le preguntaran.

"¿Cuántos años tienes?"

"Fui el último de los warborn que se forjó en el Crisol hace 6.720 años".

"¿Tienes casi 7.000 años?" dijo Wick con asombro.

"Eso no es nada comparado con Xeg. Xeg es más antiguo". Wick hizo un gesto al diablillo para que se callara y volvió a prestar atención a Errat. "Es cierto", dijo Xeg frunciendo el ceño para Wick y luego para Errat.

"¿Warborn?" preguntó Gryph, ignorando tanto al gnomo como al diablillo.

"Tú eres El'Edryn. Wick es gnomo. Errat es Warborn. Los Warborn fueron forjados por mi padre para ser el arma definitiva contra la Ascendencia Oscura. Mis hermanos son poderosos guerreros, nacidos de la magia del Éter y del *Pensamiento* ".

"¿Tus hermanos?" preguntó Ovrym, con una pizca de preocupación en su tono. "¿Hay más como tú?"

"No como Errat. Errat se equivoca. Los hermanos no se equivocan, no como Errat".

"Bueno, eso está tan claro como... el barro", murmuró el gnomo.

"¿Dónde están?" Preguntó Gryph.

"Duermen. Sólo Errat permanece despierto. Errat se equivoca. Errat no puede dormir".

El shock empujó a Gryph. ¿N*unca ha dormido?* Intentar comprender la idea era asombroso. ¿Cómo podía existir una mente consiente sin tiempo de inactividad?

Incluso su *Ensueño del Alma* El'Edryn, que ocupaba el lugar del sueño para su pueblo, le permitía descomprimirse. Gryph conocía demasiado bien el horror de la privación del sueño, y su máximo había sido de sólo unos días.

Ovrym se deslizó junto a Gryph y habló en voz baja. "Estos warborn deben ser el arma que busca Barrendiel".

Gryph asintió mientras el pánico crecía en su interior. "Errat, ¿cuántos warborn hay?"

"Muchos, muchos miles".

"¿Podemos despertarlos?"

"Sí", dijo Errat y se quedó en silencio, claramente sin entender los fundamentos de la mecánica conversacional.

"¿Y cómo se puede hacer eso?" preguntó Gryph, su paciencia se acercaba a la fase crítica.

"Quien lleva la *Corona de Hierro* puede despertar y comandar a los warborn".

"¿Dónde está esa corona?" preguntó Myrthendir.

"En la frente del último *Rey de Piedra*. Su cráneo está en el Nexus", dijo Errat y siguió caminando.

El último Rey de Piedra. Si Gryph podía confiar tanto en sus recuerdos mientras estaba en su *Ensueño del Alma* como en las visiones de Sillendriel, él era el último Rey de Piedra, o lo había sido en una vida pasada.

"¿Su cráneo? ¿Nexus?" refunfuñó Wick, tocando nerviosamente el *Anillo de Enlace de Hermandad*. "Todos vamos a morir".

"Divertido mirar, tonto cabeza azul morir. Xeg puede visitar en Bxrthygaal durante Cruciata. Traerá vino de sangre y mirará gritar".

Wick frunció el ceño ante el diablillo, y Tifala le rodeó el hombro con un brazo. "Nadie va a morir en mi guardia, especialmente tú, Dinkwick Flintspanner ".

Wick apoyó su frente en la de ella y murmuró. "No quiero ir a Byrthy... como-se-diga".

"Vas a venir conmigo al Reino del Crepúsculo, o los Señores del Abismo responderán ante mí", dijo Tifala.

"A Xeg agrada dama bonita. Xeg hablar bien para la cabeza tonta fea si la dama bonita dice".

"Gracias, Xeg", dijo Tifala. "Wick, agradece a Xeg".

Wick miró a Tifala, cuya boca se convirtió en una sonrisa involuntaria. "¿Qué daño puede hacer?"

Wick suspiró. "Está bien. Gracias, Xeg".

Ovrym miró de los gnomos al diablillo y finalmente al gigante warborn. "He participado en más conversaciones idiotas desde que os conozco que en mis 312 años anteriores", refunfuñó Ovrym.

"¿Tienes 312 años?" preguntó Wick.

"¿Y qué?" dijo Ovrym, con una expresión de confusión pintando su rostro.

"Nada", dijo Wick. "No pareces mayor de 311".

Gryph sonrió ante las bromas de su amigo, llenándose de satisfacción. Puede que se encuentre en otro mortífero agujero subterráneo, pero al menos tiene una buena, aunque extraña, compañía. La mejora de su estado de ánimo duró apenas unos instantes antes de que el warborn hablara y la vida volviera a ser un

infierno.

"Estamos aquí".

Gryph siguió a Errat al doblar una esquina, y una ola de calor abrasador lo golpeó. Su respiración se volvió agitada, y el sudor goteaba de cada poro. Más adelante, el túnel terminaba en un furioso infierno de llamas. El aire caliente y torturado rodó sobre Gryph y le robó el aliento.

"¿Esperas que atravesemos eso?" gritó Wick.

"Los fuegos de Dar Thoriim han despertado", dijo Errat.

Gryph se protegió la cara del calor, caminó hasta el final del túnel y miró la sala circular. Otra media docena de túneles desembocaba en la sala, haciéndola parecer los radios de una rueda gigante.

Varios de los túneles tenían cintas de hierro móviles que arrojaban trozos de metal, madera y piedra rotos al corazón del horno. Todo lo que entraba en contacto con las llamas se consumía, aumentando el calor y las llamas. El humo ascendía y atravesaba un agujero en el techo para desaparecer en la oscuridad.

Ovrym se puso a su lado e hizo una mueca hacia el caldero hirviente. "¿Qué clase de máquina es ésta?"

"Está eliminando los residuos de la ciudad", comprendió Gryph. "He visto algo similar en mi hogar".

"Tienes razón, Gryph de la Tierra", dijo Errat. "Los fuegos han permanecido tranquilos desde que la ciudad se hundió en la montaña. Ya no están dormidos".

"¿Tú crees?" dijo Wick, protegiéndose la cara mientras las llamas subían con fuerza explosiva y luego se apagaban. "¿Por qué no están... dormidos?"

"Los que están mal deben haberlos despertado", dijo Errat.

"¿Qué en el abismo hacemos ahora?" preguntó Wick.

Errat mantuvo su brazo firme y señaló a través de las llamas moribundas otro túnel de alcantarillado que se encontraba frente a su posición actual. "Tenemos que ir allí". El túnel desapareció tras otra bola de fuego.

"¿Ummm?" Wick escupió, pero no dijo nada.

"No, Dinkwick Flintspanner, no hay otro camino", dijo el gigante warborn.

"Mi padre me dijo que ardería por mis pecados. Siempre pensé que estaba siendo metafórico".

"¿Hay alguna manera de apagarlo?" preguntó Gryph.

Errat asintió y se volvió hacia una pequeña escotilla en la pared. El óxido y la suciedad habían soldado el panel. Errat clavó sus carnosos dedos en una esquina que se había doblado por algún impacto de hacía tiempo.

Al cabo de un momento, arrancó toda la puerta de la pared

dejando al descubierto un pequeño hueco que contenía una gran palanca. La palanca, cubierta de óxido, no parecía estar en mejor estado que la puerta que la protegía.

Errat agarró la palanca con ambas manos y tiró hacia abajo. El metal chirrió, pero no se movió. Gryph le echó una mano, y la palanca se movió apenas unos milímetros. Gryph gruñó mientras luchaba, pero Errat no emitió ningún sonido. Los músculos del warborn vibraban con fuerza, pero el esfuerzo no le pareció a Errat más extenuante de lo que habría sido para Gryph abrir una puerta bien engrasada.

La palanca no se movió durante unos instantes. Luego, el óxido se desprendió de la manija y Gryph tiró con más fuerza. Se movió un centímetro, y las llamas se atenuaron. Los dos hombres redoblaron sus esfuerzos, y entonces, con un fuerte golpe, la palanca se rompió, y ambos cayeron al suelo.

Errat se puso de pie, pero Gryph utilizó la mano de Ovrym para levantarse. El calor crecía y las ráfagas de llamas aumentaban su frecuencia. Lo que había sido un infierno era ahora un pozo infernal.

"No creo que haya funcionado" Dijo Wick.

"No me digas, Sherlock", refunfuñó Gryph.

Las explosiones de llamas se elevaron hasta la parte superior de la cámara, carbonizando las paredes de color negro hollín. El aire sobrecalentado absorbió el aliento de los pulmones de Gryph, que retrocedió a trompicones por el pasillo.

El sudor que le caía por la cara y la espalda se evaporó al instante con el calor. Llegó al recodo del túnel y se desplomó en el relativo frescor.

"Así que puede que necesitemos un nuevo plan", dijo Wick, luchando por respirar.

"¿Hay otra forma de apagar las llamas?" dijo Myrthendir, con el rostro cetrino y la respiración entrecortada. El calor no le sentaba bien al señor de los elfos, que parecía una tira de calamares asada en una carretera asfaltada en pleno verano. Tifala le tendió una petaca de agua, y el Príncipe Regente asintió con un gesto de agradecimiento mientras bebía a grandes tragos.

"Sí, cada túnel tiene su propio interruptor de cierre en caso de emergencia". El warborn señaló hacia el túnel opuesto.

"Entonces, lo que estás diciendo es que, si queremos apagar las llamas, tenemos que pasar por las llamas", dijo Wick, limpiando una manga contra su empapada frente.

"Sí".

Miró a Errat. "¿Cómo no estás sudando?"

"Los Warborn son resistentes al fuego", dijo Errat.

"¿Resistentes? ¿Puedes... ya sabes?" Preguntó Wick, usando sus dos dedos para simular un paseo por su palma y luego hizo un ruido de

explosión infantilmente dramático.

"No lo sé, pero puedo intentarlo". Errat cerró y luego abrió los ojos como si se estuviera preparando para una tarea difícil. Respiró profundamente y repitió la mímica de Wick de los dedos caminando por la palma de la mano y una explosión. Era más torpe, pero la gran sonrisa en la cara de Errat sugería que su actuación le emocionaba. "¿Qué tal estuvo?", preguntó con orgullo.

Wick abrió la boca, miró a Gryph, cerró la boca y volvió a mirar a Errat. "Sí, estuvo bastante bien".

"Entonces, ¿no eres a prueba de fuego?" preguntó Gryph al estrafalario warborn.

"Oh, no. Duraría más que el resto de ustedes, pero seguiría muriendo en unos instantes".

"Entonces, lo que estás diciendo es que necesitamos a alguien inmune al fuego", dijo Tifala. "Se podría decir que alguien que ame el fuego, para colarse en ese infierno, llegar al otro lado y apagar el interruptor". Se rascó ligeramente la cabeza de Xeg. "Me pregunto dónde podemos encontrar a alguien así".

Todos los ojos se volvieron hacia Xeg. El diablillo tardó un momento en darse cuenta de que todos le miraban. "¿Por qué los feos clomp clomp miran a Xeg?", dijo el diablillo en tono de suficiencia.

"¿Feos clomp clomp?" dijo Wick, asombrado. Gryph le dirigió una mirada irritada que decía: *"céntrate amigo"*.

"¿Puedes atravesar el fuego y apagar el interruptor Xeg?" Preguntó Gryph.

"Claro que Xeg puede hacerlo. Xeg no quiere hacerlo. A Xeg le gusta el fuego. Sólo a las estúpidas bolsas de carne no les gusta el fuego".

"¿Por qué te transportas al otro lado?" Ovrym preguntó.

"Xeg necesita ver antes de ir a Xeg", dijo el diablillo como si todo el mundo debiera entender cómo funcionaban los portales a través del reino cthónico.

"Entonces, al fuego vas", dijo Wick.

"Xeg, cariño, ¿lo haces por mí, por favor?" dijo Tifala, frotando la parte inferior de la barbilla del diablillo con ternura. El diablillo se puso a arrullar, y su cola se enroscó en el brazo de Tifala. "¿Por favor?"

"Hruuummgghpppph", refunfuñó Xeg y se llevó una mano a la barbilla, burlándose de un hombre en profunda reflexión. "Xeg lo hace con una condición".

"¿Cuál es?" dijo Wick, con la sospecha y el temor pintando su cara.

"Xeg consigue abofetear a los idiotas apestosos una vez cada uno, excepto a la dama bonita. A Xeg gusta linda dama ".

"No estoy seguro de que me guste...", empezó Wick.

"Hecho", dijo Gryph, y Xeg rebotó desde el hombro de Tifala al de Gryph, donde le dio una bofetada en la cara con una fuerza sorprendente. A continuación, Xeg rebotó de un miembro del grupo a otro, abofeteando a cada uno.

Cada uno de ellos hizo una mueca cuando la bofetada del diablillo les dejó un moretón en forma de mano en la cara. Errat rio cuando Xeg lo abofeteó. Xeg le devolvió la risa y se subió al hombro de Errat, mirando a Wick con una mirada malvada.

"Acaba de una vez", dijo Wick, entrecerrando los ojos con una anticipación aterradora. Xeg saltó del hombro de Errat y aterrizó sobre la cabeza de Wick. Wick se estremeció cuando Xeg bajó la mano, cerrando los ojos con anticipación. No ocurrió nada. Wick abrió los ojos para ver a Xeg mirándole, boca abajo. "¿A qué esperas?"

El diablillo se llevó una mano a la barbilla en una parodia de un hombre que considera muchas opciones. "Xeg cree que hay que dejar la bofetada para más tarde". El diablillo bajó de un salto y corrió hacia la esquina. El grupo lo siguió y vio al diablillo precipitarse hacia las llamas con una risita diabólica y desaparecer.

"¿Qué? Eh, no. Yo no... Bastardo", refunfuñó Wick.

"Está muerto", dijo Wick unos minutos después, cuando las llamas permanecían y Xeg no había regresado. Tifala le lanzó una mirada que decía que sabía que su tono era más alegre de lo que debía. "¿Qué quieres de mí? Intenté enviarlo de vuelta más de una vez. No quiso escuchar".

"Vaya brujo que eres", dijo Ovrym, con la cara seria. Wick miró fijamente al xydai, que intentaba valientemente mantener una cara seria y fracasaba estrepitosamente. En su rostro creció una sonrisa de satisfacción y sus ojos amarillos brillaron.

A Gryph se le escapó una risita, lo que le valió una mirada de Wick tan gélida que el jugador casi se sintió más frío. Tifala ahogó una risita con la mano, pero el siempre regio Myrthendir simplemente perdió el control al brotar de su interior profundas carcajadas.

Mientras los compañeros reían, la mirada de Errat se movía de uno a otro, con la cabeza ladeada como un cachorro confundido. Al cabo de un momento, un ladrido grave salió de lo más profundo del pecho del warborn. Todos miraron sorprendidos a la enorme figura antes de que sus risas se volvieran menos controladas que una tormenta de primavera en el país de los tornados.

"Ríanse, idiotas", murmuró Wick y se sentó contra la pared con los brazos cruzados en señal de desafío. Esto sólo provocó que las risas se hicieran más fuertes y, entonces, un momento después, el furioso infierno se desvaneció, dejando un abrupto agujero donde el sonido, el calor y la luz habían vivido durante mucho tiempo. Todo el mundo dejó de reír, excepto Errat, cuya risa resonó por toda la enorme cúpula

del horno como un demonio cacareando.

Entonces, un demonio de verdad, hirviendo de fuego y azufre, vino corriendo hacia ellos.

24

Unos enormes pies con pezuñas retumbaron en la piedra cuando el demonio se abalanzó sobre ellos. Medía dos metros y medio hasta el hombro, tenía un par de cuernos de marfil de color rojo sangre que sobresalían de su frente y una cola con pinchos que podría haber ensartado a un jabalí que se movía detrás de él.

De sus ojos y de las crestas óseas de sus hombros salían llamas. Un rugido que podría haber partido montañas surgió de una boca con un número absurdo de dientes afilados como cuchillas.

"¡CABEZA TONTA AZUL Y FEO! XEG QUIERE ABOFETEAR!", bramó.

"¿Queeeé?" gritó Wick antes de que las palabras le fallaran. Retrocedió a trompicones, tropezando con sus propios pies y aterrizando con fuerza sobre su trasero. Su terror, cargado de adrenalina, era tan grande que no sintió el dolor que le reventó el coxis, y su retirada, presa del pánico, le desgarró y ensangrentó las uñas de los dedos.

El resto del grupo también tardó en reaccionar. A casi todos les parecía que el diablillo era una plaga muy irritante, pero esto, la bestia infernal con esteroides era algo totalmente nuevo.

La aceleración con la fuerza de un rinoceronte de Xeg apartó a Gryph y a Ovrym. Myrthendir parecía casi divertido antes de dar una voltereta sobre las placas blindadas en llamas a los hombros de Xeg. Errat sonrió cuando el demonio pasó corriendo. Sólo Tifala se mantuvo firme mientras unas enredadas lianas enredaban al mega demonio alrededor de las piernas, frenando su movimiento.

Wick siguió caminando hacia atrás, con el miedo alimentando su desesperada lucha por la seguridad. Su espalda chocó con el muro de piedra en el recodo del túnel con un golpe seco. Un pequeño grito de sorpresa se convirtió en terror cuando el diablillo se liberó de las lianas de Tifala con la misma facilidad que un hombre que camina por un campo de hierba. Wick se puso de pie y trató de atravesar la sólida

piedra del muro, desesperado por escapar.

No le fue bien.

El diablillo se agachó y levantó a Wick sobre sus pies temblorosos, con un aliento sulfúrico que se derramaba en olas calientes del desierto sobre Wick. El gnomo no pudo moverse cuando Xeg llevó su grueso brazo en forma de tronco de árbol hacia atrás, con la palma de la mano dirigida a un lado de su cara. Xeg rugió y lanzó la mano hacia delante.

Wick apretó tanto los ojos que las lágrimas brotaron de sus comisuras. No tenía ningún deseo de ver cómo le arrancaban la cabeza. No deseaba ver cómo su cuerpo decapitado caía al suelo en los últimos segundos antes de que su visión se apagara y muriera. Su mente gritaba en señal de disculpa a su familia, a los que había decepcionado en casa y, sobre todo, a Tifala, a quien ahora dejaría sola.

Wick sintió el más ligero de los toques, como una caricia de papel de lija, cuando Xeg acercó su enorme palma a su cara. Le dio un golpecito, como un abuelo que saluda a su nieto favorito, y las piernas de Wick cedieron y se desplomó en el suelo.

Abrió los ojos para ver al enorme diablillo que lo miraba con una sonrisa infernal.

"Jajaja, Xeg engañó estúpido, cabeza azul". El diablillo gigante lo miró de arriba abajo. "El gnomo apestoso es muy pequeño. Xeg muy grande. Mucho, muy divertido". Entonces el monstruoso diablillo se alejó, se sentó contra la pared y se hizo más pequeño, como si se desinflara lentamente.

Tifala se apresuró a acercarse a Wick, que se limitó a escupir asombrado y a señalar con el dedo. Lo pinchó y le dio un codazo como si fuera una madre que se preocupa por sus hijos. "No vuelvas a hacerme eso, Dinkwick".

"¿Yo?" Wick balbuceó y levantó un brazo tembloroso. "Fue su... su... culpa". dijo Wick, señalando a Gryph, que se había acercado, con la mano extendida, y levantó a Wick para que se pusiera de pie.

"Puede que tenga razón. Lo siento, Wick", dijo Gryph.

"¿Lo si... iento? Cabrón".

"En lo que respecta a los tratos con los demonios, ese no estuvo del todo mal", comentó Ovrym, con una pequeña sonrisa en la cara, en tono de broma.

"¿Hace eso a menudo?" preguntó Myrthendir, mirando con recelo al diablillo encogido.

"¿Cómo diablos voy a saberlo?" dijo Wick con rabia y le dio un puñetazo a Gryph en el estómago, haciéndole más daño a su puño que a la brillante coraza que llevaba el jugador.

"¿Podemos volver a hacerlo?" preguntó Errat, sonriendo como un

tonto. El arácnido que llevaba en el hombro se flexionó y arrulló con anticipación.

"¡No!", gritaron todos a la vez. Errat agachó la cabeza ante la respuesta unificada, y su enorme sonrisa se desvaneció como la de un cachorro al que pillan haciendo caca en la alfombra. Incluso su mascota araña parecía molesta.

"Sigamos con esto", dijo Wick y pasó junto a Xeg todavía encogiéndose, lanzando un gesto de mano inapropiado al diablillo.

Me voy a arrepentir de haberle enseñado eso, pensó Gryph.

Los demás se alinearon tras el gnomo iracundo y cruzaron el suelo cubierto de hollín del horno. El silencio se hizo pesado mientras avanzaban por la enorme sala, cada uno de ellos temiendo que en cualquier momento las llamas volvieran a cobrar vida y acabaran con las suyas. Después de varios minutos de tensión, todos cruzaron y Errat los condujo por un laberinto de pasadizos.

Una sensación de inquietud se apoderó de Gryph, acrecentada por el constante zumbido de cientos de pies metálicos que se arrastraban por los túneles detrás de él. Miró al warborn con recelo.

¿Hasta qué punto podemos confiar en este extraño hombre y su enjambre de robots asesinos?

Como si percibiera su estado de ánimo, el warborn se volvió hacia Gryph y sonrió. Parecía no estar familiarizado con el concepto de sonrisa, y la sonrisa no tardó en incomodar a ambos hombres.

"Nexus está unos cuantos pisos más arriba. Deberíamos llegar pronto".

El grupo marchaba en silencio, cada uno preparándose para la inminente batalla que bien podría acabar con la muerte de todos ellos. Ninguno de ellos sabía a qué se enfrentaría, pero todos estaban unidos en un propósito.

No se podía permitir que los Moradores de la Oscuridad se hicieran con el control del ejército warborn.

A Gryph le vino otro pensamiento, uno que guardaba en lo más profundo de su ser. Los Moradores de la Oscuridad eran un antiguo culto que adoraba a los arboleth como dioses y servía a la Ascendencia Oscura como espías y soldados.

La idea de que cualquier ser consiente pudiera servir a tales abominaciones erizaba la piel de Gryph, y su mente gritaba. Con el poder contenido en la ciudad, podrían amenazar a todo Korynn.

Sin embargo, Gryph sabía que también podía ser mucho peor, y si lo era, sería por su culpa. ¿Y si los Moradores conseguían los huevos de arboleth que él llevaba? ¿Y si una nueva Ascendencia Oscura se alzaba con el dominio de un poder considerado tan mortífero, tan peligroso, que un pueblo desesperado no había utilizado para defenderse de su enemigo más aterrador?

En comparación, harían que Aluran pareciera un resfriado menor.

Gryph sabía que necesitaba toda la ventaja que pudiera reunir. Abrió su interfaz y leyó las docenas de indicaciones que había minimizado durante su viaje. Era hora de gastar algunos *Puntos de Ventaja*.

Felicidades. Completaste una MISIÓN.
Aliviar un Corazón Roto.
Regresaste el Diario de Jebbis a su primo Wick.
Recompensa: *Aumento de la relación con Wick.*
Experiencia: *5,000.*

Recibiste Puntos de Experiencia.
Ganaste 30.000 puntos de experiencia por matar Lobo Atroz Corrompidos (x40).
Ganaste 9.000 puntos de experiencia por matar Animales Corrompidos(x20).
Ganaste 15.000 puntos de experiencia por matar a Baalgrath Corrompido.
Ganaste 34.000 puntos de experiencia por matar a Denizen de las Profundidades.
Ganaste 70.000 XP por matar a Goliat de Thalmiir (x4)
Ganaste 15.000 XP por matar a Golpeador de Thalmiir(x5)
Ganaste 21.000 XP por matar a Voladores de Thalmiir (x7)
Ganaste 24.600 puntos de experiencia por matar Arácnidos de Thalmiir (x41)

A Gryph le encantó que la bonificación de XP en el Grupo de Aventureros de Myrthendir fuera del 50% frente a su 25%. Obviamente, el señor de los elfos había invertido en la ventaja Bono de experiencia 2. Añade esa ventaja a la lista, pensó Gryph.

Alcanzaste el nivel 15.
Tienes 6 (5 de base +1 de bonificación de GH(Divinidad)) puntos de atributo no utilizados
Tienes 1 Punto de Ventaja sin utilizar.

"Mierda", dijo Gryph en voz baja. Cada vez era más difícil subir de nivel, lo que hacía que cada *Punto de Atributo* y cada *Punto de Ventaja* fueran mucho más valiosos. Incluso con la bonificación de Myrthendir, todos los combates que había hecho desde que salió del Túmulo sólo le habían dado un nivel. El millón de puntos de experiencia que obtendría si terminaba la misión *Reclamar la Ciudad de los Enanos* no sonaba tan increíble como lo había hecho unos días antes.

E igual tienes que hacerlo, amigo, le murmuró el imbécil interior de Gryph.

Alcanzaste el nivel 16 en BASTONES/LANZAS.
Alcanzaste el nivel 17 en ARMADURA LIGERA.

Alcanzaste el nivel 13 en ESQUIVA.
Alcanzaste el nivel 12 en SIGILO.
Alcanzaste el nivel 9 en COSECHA.
Alcanzaste el nivel 18 en ANALIZAR.
Alcanzaste el nivel 15 en PERCEPCIÓN.
Alcanzaste el nivel 4 en LIDERAZGO.
Alcanzaste el nivel 9 en DESARMAR TRAMPAS.

Sus habilidades estaban progresando más lentamente que antes. Gryph supuso que esto se debía, una vez más, a la mayor dificultad para subir de nivel las habilidades superiores que las inferiores. El *Elixir de Maestría* estaba haciendo su trabajo para su habilidad *Armadura Ligera*, y estaba a la vez emocionado y aterrorizado. Emocionado porque sospechaba, con una sonrisa malvada, que probablemente tendría muchas más oportunidades de subir de nivel la habilidad en las próximas horas. Aterrado porque buscar el conflicto era una locura.

Una vez más, los Reinos están jugando con mi mentalidad.

Continuando con el aumento de sus capacidades defensivas, volcó los seis nuevos Puntos de Atributo en *Destreza*. Guardó los cinco en reserva para el truco del juego que había descubierto en el Túmulo. También se hizo con la ventaja *bonus 1* del árbol de habilidades de la *Armadura Ligera*.

Árbol de Habilidades de la Armadura Ligera.

Bonificación del conjunto: *La bonificación a la CA cuando se lleva un conjunto completo de armadura ligera.*

Defensa ágil: *El aumento de la habilidad Esquiva cuando se lleva una armadura ligera.*

Silencio: *Aumento de Sigilo mientras se lleva un conjunto completo de armadura ligera.*

Bonificación de Destreza: *Aumenta la bonificación de Destreza a la CA en el porcentaje indicado.*

Árbol de ventajas de la armadura ligera

	Bonificación del conjunto	

Reducción de Daño	Silencio

		20%			

				40%			

				Mauro	50%			

		Gran Maestro			

				400%			

Gryph consideró la posibilidad de invertir su último *Punto de Ventaja* en la ventaja de *Bastones/Lanzas, Golpe rápido*. Le daría un 20% de posibilidades de garantizar un segundo ataque cuando el primero tuviera éxito. El poder ofensivo añadido sería bienvenido, pero se reservó su último *Punto de Ventaja.*

Si los Reinos le habían enseñado algo, era que debía esperar lo inesperado. No tenía ni idea de dónde iba a gastar el punto, pero sabía que los Reinos pronto le responderían a la pregunta.

Habilidades mágicas: Nivel (Rango) [Ventajas]
100% de afinidad en todas las esferas
Fuego: *0 (Base)*
Aire: *15 (Base) [Mana 80%, Poder de objeto +25%]*
Agua: *3 (Base)*
Tierra: *6 (Base)*
Cthónica: *3 (Base)*
Etéreo: *0 (Base)*
Caos: *0 (Base)*
Orden: *0 (Base)*
Vida: *3 (Base)*
Muerte: *0 (Base)*
Pensamiento: *7 (Base)*
Éter: 0 *(Base)*
Alma: *27 (Aprendiz) [Atadura del alma]*

Habilidades Marciales: Nivel (Rango) [Ventajas]
Desarmado: *7 (Base)*
Espadas pequeñas: *7 (Base)*
Bastones/Lanzas: *14 (Base) [Empalar 150%, Parar 20%]*
Armas arrojadizas: *10 (B)*
Sigilo: *11 (Base) [Invisibilidad 15%, Velocidad 50%]*
Armadura Ligera: *17 (Base) [Bonificación de Conjunto 20%, Defensa Ágil 20%, Bonificación de Destreza 25%]*
Esquiva: *13 (Base) [Contraataque 20%, Desplazamiento 5 pies]*

Habilidades de Conocimiento (Rango) [Ventajas]
Alquimia: *7 (Base)*
Cosecha: *9 (Base)*
Analizar: *18 (Base)*
Percepción: *15 (Base)*
Abrir cerraduras: *7 (Base)*
Trampas: *8 (Base)*
Liderazgo: *4 (Base) [Grupo de Aventureros 1, Boon 1, Bonificación de XP +25%]*

También guardó su *Punto de Ventaja Divina* en la reserva. Eran aún

más valiosos que los *Puntos de Ventaja* estándar, y quería esperar a ver qué pasaba antes de gastar un activo tan valioso.

Gryph
Nivel: *15*
Alto elfo (El'Edryn)
Especialidad: *Ninguna*
Llamada: *Ninguno*
Deidad: *Gryph*
Experiencia: *671,003*
Próximo nivel: *890.000*
Necesario: *218.997*

Estadísticas
Salud 357 [Regen 4.5/seg]
Resistencia: *352 [Regen 5/seg]*
Mana: *401 (334 + 69) [Regen 4.5/seg]*
Espíritu: *285 [Regen 3.75/seg]*

Estadísticas secundarias
Moral (AP): *11*
+25% Regeneración de Estados
Clase de armadura 78.55
54 Base + 9.8 Bonificación de Conjunto 1 + 14.75 Bonificación de Dex 1
20% de reducción de DMG

Atributos
Fuerza: *41 (38 +3 Bonus de objeto)*
Constitución: *50 (47+3 bonus de objeto)*
Destreza: *59 (53 +6 bonus de objeto)*
Inteligencia: *43 (40 +3 bonus de objeto)*
Sabiduría: *27 (24 +3 bonus de objeto)*
Puntos de Atributos: *5*
Puntos de Ventaja: *0*
Puntos de Ventaja Divina: *1*

Dones
Regeneración de salud: *+50% (R) (M)*
Regeneración de energía: *+25% (M)*
Regeneración de mana: *+50% (R) (M)*
Regeneración de Espíritu: *+25% (M)*
Visión nocturna: *36 metros (R)*
Maestro de Lenguas (GH)
Identificar (GH)

Habilidades

"Hemos llegado", dijo Errat en voz baja, devolviendo a Gryph a la realidad.

Cerró sus distintas pantallas, contento con sus progresos. Errat estaba orgulloso al pie de una escalera oxidada. Los pernos que antes aseguraban la escalera al túnel circular, otra alcantarilla por lo que parecía, se habían deteriorado, y la escalera crujía bajo el peso de Gryph. La escalera conducía a una escotilla circular que a Gryph le recordaba la tapa de una alcantarilla.

"¿Están los Moradores ahí arriba?" preguntó Gryph.

Errat miró a uno de los autómatas arácnidos, que se escabulló hacia una pequeña abertura cerca de la base de la pared y desapareció. Errat cerró los ojos, y un momento después los volvió a abrir. Se movió para agarrar el brazo de Gryph y luego se detuvo.

"¿Puedo?", preguntó el warborn.

Gryph dudó un momento, sin saber muy bien qué pretendía Errat, pero luego asintió. El warborn agarró el antebrazo de Gryph, y una indicación apareció en la visión de Gryph.

Errat te ofrece compartir TEMPORALMENTE una Habilidad.
Vínculo autómata
¿Deseas aceptar? ¿SÍ/NO?

Pulsó SÍ y su mente se expandió. En el borde de su conciencia había una pequeña ventana como una pantalla de ordenador. Gryph la expandió con un movimiento mental, y pudo ver, oír e incluso sentir lo que el autómata araña estaba experimentando.

Avanzaban por un pequeño túnel, lo suficientemente grande para el arácnido, y Gryph sabía que se trataba de túneles de servicio diseñados para los autómatas arácnidos, que eran esencialmente el personal de limpieza de la ciudad.

El arácnido redujo la velocidad al llegar al final del túnel, y luego giró hacia arriba, revelando un delgado pozo vertical. El arácnido extendió una pata e introdujo el tarso del extremo de la pata en una pequeña ranura. Gryph vio más ranuras espaciadas por el pozo vertical, y el arácnido tardó apenas unos instantes en subir al siguiente pozo horizontal. Allí avanzó tan silenciosamente como pudo y metió la cabeza en la cámara que había más allá.

Gryph inhaló cuando la gran sala circular se enfocó. Su punto de vista prestado miraba a través de una pequeña abertura a media altura de la pared y detrás de un estrado elevado.

De alguna manera, Gryph sabía que los arácnidos utilizaban este punto de acceso para escalar las paredes y el techo de esta sala para limpiar y pulir el globo mágico brillante que colgaba en la parte

superior del techo cóncavo de la sala a diez metros del suelo y que proporcionaba la luz de la sala.

La luz del globo resplandecía en un anillo de cristales blanco-azulados situado a una docena de metros por encima del suelo. En la pared del fondo había un gran conjunto de puertas revestidas de algún tipo de metal brillante de color cobrizo.

Gryph comprendió la disposición de la sala en menos de un segundo, y observó lo que parecía una tapa de alcantarilla en el centro de la habitación mientras dirigía su atención al estrado elevado a unos metros de la otra puerta de la sala. Una fina línea de metal plateado formaba un semicírculo casi perfecto en el suelo alrededor del estrado. A Gryph le recordó la barrera de plata que los había protegido del gigantesco líquido negro en el Túmulo.

Dentro de este círculo protector se encontraban cinco figuras con túnica, cuyos rostros estaban cubiertos por malévolas máscaras de plata. Cuatro vigilaban, mientras que el quinto, un hombre alto con un arco a la espalda, sostenía un disco metálico de unos veinte centímetros de diámetro sobre su cabeza y entonaba cánticos como si estuviera realizando una ceremonia mística.

El Sello del Rey Enano, pensó Gryph, reconociendo el objeto que le habían robado.

Tiene que ser Barrendiel. pensó Gryph mirando al hombre alto mientras terminaba su cántico e introducía el sello en una ranura de la consola. Barrendiel presionó y el sello encajó en la ranura circular de la consola.

Un par de finas estelas de luz dorada subieron por los lados de la tarima desde el suelo hasta el sello. Se movieron a través de las ranuras del disco intrincadamente tallado, y el sello se expandió, separándose en una serie de secciones de piezas de rompecabezas que se movieron de posición y luego volvieron a encajar en un disco.

La luz se retiró por la columna. En la pared del fondo, por encima y a la derecha de las puertas selladas, una runa cobró vida con luz dorada. El chirrido y el ruido del metal deslizándose contra la piedra llenaron la sala antes de que el silencio volviera a ser pesado.

Barrendiel giró el disco treinta grados en el sentido de las agujas del reloj, donde un clic audible anunció que había hecho su trabajo. Esperó a que surgieran oleadas de luz verde desde el estrado y repitió el proceso girando el sello cuarenta y cinco grados en sentido contrario a las agujas del reloj. Una segunda runa brilló en la pared del fondo.

Luz dorada para etéreo. Verde para la vida. Es una cerradura de combinación, se dio cuenta Gryph. *Y si mi suposición es correcta, entonces necesita recorrer las trece esferas de la magia para desbloquearla. ¿Cómo sabe la secuencia?*

"¿Podemos acercarnos? Puede que necesitemos memorizar esa combinación", le dijo Gryph a Errat en un susurro.

Errat asintió, y la araña asomó la cabeza desde la pequeña hendidura y metió una pata delantera en la pequeña vía acanalada que había sobre la abertura. Esperó, y Gryph sintió la lejana energía nerviosa que latía en el pequeño autómata. Dio otro paso, y otro, y otro.

Un relámpago blanco-azulado salió de un cristal incrustado en las paredes y golpeó a la araña. Gryph reaccionó como si hubiera sido golpeado y cayó al suelo, entrecerrando los ojos de dolor.

Unas manos se posaron sobre él y abrió los ojos. Trozos de luz flotaban en su visión, pero vio a Ovrym mirándolo a través de la bruma. Errat parecía no estar afectado por la oleada a través del enlace metálico, pero su rostro se entristeció por la pérdida del autómata.

"Los Moradores están ahí arriba", dijo Gryph una vez que el dolor de su cabeza se atenuó. "Y ahora saben que algo los está observando".

Describió la disposición de la sala, y la ceremonia que el Morador principal parecía estar realizando. Myrthendir parecía pensar que se trataba de una oración al arboleth, ya que los Thalmiir no eran grandes creyentes en las ceremonias, pero sí grandes amantes de los códigos y los rompecabezas matemáticos.

Esto reforzó la suposición de Gryph de que el estrado era una especie de cerradura de combinación.

"Entonces, ¿deben introducir la combinación correcta para avanzar?" preguntó Ovrym.

Myrthendir asintió. "Mi suposición es que hay pistas sobre el código inscrito en el propio sello. De alguna manera, Barrendiel descifró las pistas".

Parecía molesto por la idea.

"¿Qué es?" preguntó Gryph. Myrthendir lo miró, con una tristeza que nadaba detrás de su mirada, por lo demás tranquila.

"Era mi hermano, de hecho, sino de nombre. ¿Cómo pude equivocarme tanto con él?".

Gryph agarró al hombre por el hombro, y la comprensión pasó entre los dos hombres.

"Tenemos que impedir que completen el código", dijo Tifala, con un suave empujón en tono cálido.

"No te olvides de los rayos de la muerte", dijo Wick.

"Sí, no te olvides de eso", dijo Gryph, mirando la escotilla de metal sobre su cabeza.

Wick frunció el ceño. "Estás pensando lo mismo que yo".

"¿Que el círculo plateado en el suelo es una zona segura?"

"Y eso...", señaló con la cabeza la escotilla metálica que había sobre

ellos.

"No está en la zona segura". Terminó Tifala.

"Sí, eso", dijo Wick a través de unos labios finos.

Gryph miró a Errat, preparándose para la petición que debía hacer. La mayoría de la gente cree que el peso del liderazgo reside en la responsabilidad de elegir. Pero elegir es la parte fácil. Convencer a los demás de que los sacrificios soportados por tus elecciones son nobles y correctos y, sobre todo, necesarios. Esa es la verdadera carga y sólo lo es si el líder en cuestión es merecedor del título.

¿Soy digno? se preguntó Gryph, y entonces el warborn llamado Errat se volvió hacia él con esa sonrisa extravagante y demasiado confiada.

25

El arácnido se introdujo milímetro a milímetro en la cámara esférica. Parecía tentativo, como si de alguna manera comprendiera la amenaza a la que se enfrentaba, la certeza de su muerte. Hacía tiempo que los artífices y artesanos debatían filosóficamente si sus creaciones estaban vivas.

Errat no tenía esas dudas. Sabía que la misteriosa fuerza animadora que había detrás de las pequeñas máquinas tenía tanta vida como la suya propia. No estaba seguro de que los demás sintieran lo mismo, pero confiaba en ese jugador llamado Gryph, ese hombre de otro lugar.

Sintió la gravedad del hombre en el éter. Presionando como un gran peso en una hoja gruesa, atrayendo cosas, poderes y personas a su órbita. Errat era ahora uno de los satélites del hombre.

Errat envió seguridad y tranquilidad a través del éter, y el arácnido respondió, empujando una y luego otra de sus ocho patas hacia arriba y hacia la habitación de arriba. Su movimiento fue glacialmente lento, mientras se arrastraba por el borde del túnel de servicio.

Errat volvió a dotar a Gryph del *V*ínculo *Autómata*. Sea cual sea el dolor que Errat iba a sentir, este hombre de otro lugar también lo haría. Fue esta experiencia compartida, junto con el Voto que el hombre había hecho a Errat, lo que convenció al warborn de tomar este curso de acción.

"Te ayudaré a reconstruir a tus amigos cuando todo esto termine", había dicho Gryph. "Esto lo juro".

Errat sabía que Gryph no había comprendido la gravedad de un *Voto* cuando pronunció las palabras, pero intuía que habría acatado sus principios incluso sin la magia que lo unía a su alma.

Gryph ha hecho un Voto Vinculante a Errat.

Los votos son poderosas promesas que se hacen vinculantes. Se hacen cumplir por la magia antigua de los Reinos y se infligen severos castigos si se rompe el Voto. Gryph tiene

un mes para ayudar a Errat a reconstruir todos los arácnidos de Thalmiir que caigan en la batalla para ayudarle a derrotar a los Moradores de la Oscuridad.

Dificultad: *Moderada.*

Recompensa: *Desconocida.*

Experiencia: *Desconocida.*

Penalización por fallo: *Penalización de reputación.*

El Voto no hizo nada para aliviar la culpa o el dolor de empujar a su pequeño amigo hacia una destrucción segura, pero comprendió que muchos más de sus amigos, quizás todos, morirían si fallaban.

Había una cosa que Errat podía hacer por su pequeño amigo mientras lo empujaba hacia el interior de la habitación, cada segundo más cerca del final de su vida. Podía estar allí con él, sentir lo que sentía.

Esperaba que le sirviera de consuelo.

Errat hizo que la araña mirara alrededor de la habitación. Abajo, las cinco figuras envueltas trabajaban en su tarea, sin mostrar ninguna preocupación por el retorcido montón de restos que una vez había sido uno de los amigos de Errat.

Errat dirigió la mirada del autómata hacia la pared más alejada, donde otras dos runas, una del color púrpura-negro de la *Magia de la Muerte* y otra del color marrón turba fresco de la *Magia de la Tierra*, brillaban con urgencia.

Mientras Errat observaba, pulsos de energía cthónica carmesí fluyeron hacia arriba como estelas de sangre, y Barrendiel giró el sello hacia la izquierda casi noventa grados. El círculo de metal se separó de nuevo y se reformó, con un patrón alterado casi imperceptiblemente. En lo más profundo de la pared más lejana, resonó un tintineo de metal y otra runa proyectó su brillo en la sala.

"Cinco menos, faltan ocho", dijo Gryph en voz baja. "Tenemos que hacerlo ahora".

Errat miró al hombre y vio el propósito y la compasión en sus ojos. Una sonrisa se dibujó en el rostro del warborn y asintió. Volvió a cerrar los ojos y extendió su mente hacia la otra docena de arañas que esperaban detrás de la primera.

"Estamos listos", dijo Errat.

*****

"Sé lo difícil que es esto para ti, amigo mío", dijo Gryph, apretando el brazo del warborn.

El gran constructo sonrió, y Gryph sintió que una punzada de compasión le recorría el pecho por la larga y solitaria vida que había vivido el warborn. Volvió a sonreír y se volvió hacia los demás.

"Todos conocen el plan. No podemos dejar que los Moradores

abran esa puerta. Guarda un arma tan peligrosa que los Thalmiir enterraron su ciudad en lugar de arriesgarse a exponer los Reinos. No sé qué quieren Barrendiel y los Moradores con el arma, pero nada bueno puede salir de ella. No deben conseguirla, y los detendremos, cueste lo que cueste, o todo y todos los que amamos estarán en peligro".

Miró a cada uno de los rostros y los asentimientos, las sonrisas sombrías y la determinación regresaron a él. Tifala besó ligeramente a Wick en la frente, y una oleada de calor se extendió por el corazón de Gryph. Miró hacia abajo, dándose cuenta de que había estado acariciando la piedra del Anillo de la Hermandad y sonrió.

Nuestro propósito compartido es más fuerte que cualquier voto mágico. Se sentía orgulloso de llamar amigos a esta gente.

Un pico de malevolencia psíquica pasó por encima de Gryph, y su mano bajó bruscamente a la mochila que tenía a su lado. Sintió el peso, la presencia ajena de los huevos de arboleth hirviendo a través del campo de estasis.

¿Soy yo el verdadero peligro aquí? se preguntó Gryph. Levantó la vista y vio que los ojos de Myrthendir no estaban puestos en él, sino en la mochila que tenía en su mano.

Clavó los ojos en el hombre y la expresión del señor elfo le pareció inescrutable. ¿Está pensando lo mismo? Esperemos que la atadura del alma sea tan fuerte como parece. Volvió a poner en primer plano la visión transmitida por el arácnido y miró fijamente al alto líder de los Moradores. *Barrendiel ya rompió la atadura una vez. Debo suponer que puede hacerlo de nuevo.*

Gryph escondió la mano y movió los dedos con los intrincados movimientos necesarios para lanzar el *Enlace Telepático*. Sin mirar al monje guerrero xydai, Gryph envió un mensaje mental.

Si Barrendiel me pone las manos encima o la mochila, debes matarme.

Un pulso momentáneo de conmoción volvió a Gryph antes de que se calmara, y entonces la fuerte voz de Ovrym llenó su mente.

Lo juro.

Gryph soltó una risita irónica por el alivio que sintió ante la promesa de asesinarlo, pero los Reinos eran un lugar extraño. Abrió su *Hoja de Habilidades* y se dirigió a su árbol de ventajas de *Magia Aérea*.

Como un hombre que se prepara para un serio arrepentimiento del comprador, puso su último *Punto de Ventaja* en Resistencia. Esta cualidad le otorgaba un 25% de resistencia a los hechizos de *Magia Aérea*, entre los que se encontraban los rayos disparados con una precisión mortal por el anillo de cristal azul que protegía la habitación de arriba.

Gryph quiso darse una patada en el culo cuando se dio cuenta de que debería haber guardado su ventaja / Boon precisamente para este

tipo de ocasiones. Se lo había dicho a Tifala, que había sonreído y tomado su cabeza entre las manos, regalándole una vez más un hechizo mágico.

Aprendiste el hechizo Compartir Ventajas de Auriel

(Magia de la vida)

Rango: *Base.*

Permite al lanzador transformar una de sus ventajas de habilidad en una ventaja compartible. Al lanzarlo, todos los miembros del grupo de aventureros recibirán los beneficios de la ventaja mientras dure el hechizo.

Coste de mana: *40 x número de miembros del Grupo de Aventureros x nivel de la ventaja.*

Tiempo de lanzamiento: *Instantáneo.*

Duración: *10 minutos +1 por nivel de dominio de Magia Vital.*

Enfriamiento: *2 horas*

Myrthendir había accedido a ceder el control temporal del *Grupo* a Gryph, pero había habido cierto debate sobre a quién incluir, ya que Gryph estaba limitado a cinco, incluido él mismo. La elección se simplificó después de saber que tanto Errat como Myrthendir tenían resistencia a cierta magia ofensiva.

El Príncipe Regente poseía un amuleto que le otorgaba un 25% de resistencia a todas las formas de magia ofensiva, y todos los warborn tenían un 50% de resistencia a todas las formas de magia. La idea provocó un escalofrío en la espina dorsal de Gryph al considerar cómo sería enfrentarse a un ejército de warborn.

La muerte. Una muerte muy rápida.

El señor elfo invitó al warborn a un *Grupo de Aventureros* de dos mientras Gryph extendía su invitación a los demás. Entonces lanzó *Ventajas de Auriel*.

Lanzaste el hechizo de Magia del Aire "Ventajas de Auriel".

Como líder de un Grupo de Aventureros, puedes proporcionar la Ventaja de Auriel a los que están bajo tu mando por 40 de mana por persona.

Compartiste tu ventaja de Resistencia al Aire en un 25% con Wick, Tifala, Ovrym y Xeg.

La bonificación de Hermandad había aumentado este porcentaje al 50% a todos menos a Xeg.

Coste total de mana: *200*

Duración: *13 minutos (10+ 1 por nivel de Dominio de la Magia del Aire.)*

Gryph cerró sus pantallas. La resistencia del 50% era increíble, pero Gryph tenía la ventaja añadida del 20% a todas las esferas de magia mientras mantuviera su lanza.

Esperemos que sea suficiente.
Con los preparativos en la mano, Gryph asintió a Errat.

26

Una ráfaga de movimiento surgió de la pequeña abertura de servicio cuando una docena de arácnidos salieron en una masa de patas metálicas y escudos azules brillantes. Arcos de rayos azules estallaron desde los cristales. Diez de las arañas desaparecieron en explosiones cargadas de chispas, ya que sus escudos no eran rivales para los poderosos rayos de rabia eléctrica.

"¡Ahora!" Gryph gritó y contó los segundos que pasaban.

Varias docenas más de arácnidos salieron de su escondite y formaron un muro defensivo frente a la tapa metálica que a Gryph le recordaba a la tapa de una alcantarilla. Sus escudos azules cobraron vida cuando Errat levantó la tapa y trepó a la habitación. Antes de que los demás pudieran seguirlo, otra ráfaga de rayos cayó desde arriba.

"Mierda", refunfuñó Gryph. "Su enfriamiento es de sólo tres segundos".

Los rayos destrozaron a otras cinco arañas antes de que Ovrym subiera la escalera. A otras cinco les fallaron los escudos antes de que Wick saliera, pero la destrucción de los autómatas les había permitido ganar otros tres segundos.

Errat apuntó su arbalesta al cristal que acababa de convertir a uno de sus amigos de ocho patas en una mancha de grasa y apretó el gatillo. Un tañido anunció la liberación, y el perno tronó hacia arriba, arrastrando un fino tramo de cuerda tras de sí.

El perno se clavó en el cristal azul, y Errat dejó que la arbalesta cayera a su cadera, sujeto por una cuerda de cuero atada a sus pantalones. Agarró la cuerda con ambas manos y sus enormes músculos se tensaron. Al tirar, aparecieron más grietas en la superficie del cristal.

Ovrym sacó su arco y apuntó hacia arriba. Un resplandor de distorsión púrpura fluyó alrededor de la punta de su flecha durante un segundo antes de soltarla. La flecha voló con fuerza y golpeó el cristal con un estruendo. Aparecieron finas grietas en la superficie del cristal,

pero otra oleada de energía blanquiazul surgió de su interior.

"Todavía está activo", gritó Ovrym.

Wick extendió ambas manos y envió un doble lanzamiento de sus *Rayos Cthónicos* gritando hacia el mismo cristal de rayo. La energía carmesí se clavó en el cristal justo en el momento en que la iluminación salía de él.

El cristal explotó, y su último rayo perdió toda cohesión, extendiendo la devastación eléctrica en un amplio arco a lo largo de las paredes. Un chorro llegó a azotar la zona protegida, derribando a una de las figuras encapuchadas.

Myrthendir, Tifala, con Xeg encaramado a su hombro, y Gryph se liberaron antes de que la siguiente andanada de rayos cayera en cascada sobre ellos. En cuanto los hombros de Tifala asomaron por la abertura, el diablillo se alejó, dejando que una nube de olor sulfuroso envolviera la cara de Gryph. Hizo una mueca ante el hedor a huevo podrido, pero lo ignoró mientras sus brazos se ponían rígidos por la energía de la tierra.

Tifala agitó las manos en un amplio arco como un artista de vanguardia que rocía pintura. Un brillante escudo verde se formó frente al grupo justo cuando Gryph envió una *Estalactita Voladora* de doble tamaño hacia otro de los cristales mortales.

El reloj de enfriamiento del cristal terminó, y un rayo estalló, destrozando el fragmento de roca en una cascada de lluvia pétrea. La metralla salpicó el cristal dejando docenas de pequeñas fisuras en la superficie clara y lisa, pero causando poco daño real.

Otro rayo se clavó en el pecho de Errat, haciendo que el gigante warborn se arrodillara. La energía se extendió por su cuerpo mientras rugía de dolor, pero se negó a soltar la cuerda. Con un último tirón, los músculos del warborn arrancaron el perno, y el cristal se astilló y explotó. Los fragmentos brillantes cayeron al suelo, rodeando a Errat como un halo de estrellas fugaces.

"¡Dos menos! Faltan cuatro". Gryph rugió por encima del estruendo.

Ovrym apuntó con otra flecha imbuida mientras las manos de Wick se cargaban con otra dosis de energía cthónica. Myrthendir ayudó a Errat a ponerse en pie, ganándose un gesto de agradecimiento por parte del gigante. Tifala se esforzaba mientras vertía *Mana* en su escudo verde de *Magia Vital*.

El enjambre de arácnidos se movió frente a Tifala por orden silenciosa de Errat, y varias docenas de campos brillantes de color azul aparecieron ante ellos. Se acercaron unos a otros, entrelazando sus escudos como si fueran piezas de un rompecabezas, dándole a Tifala el tiempo necesario para tomar una poción de *Mana*. Wick y Ovrym continuaron su asalto a los cristales de rayo.

Confiando en que los demás protegerían su flanco, Gryph, Errat y Myrthendir se lanzaron hacia los Moradores. Gryph sacó su lanza de la espalda, bombeó *Mana* en sus botas y lanzó *Anima Cuerda*, en el tramo de seda de araña empírea que llevaba en la cintura.

Tres de los moradores que custodiaban a Barrendiel se alinearon en posición defensiva frente al cuarto, que empezó a lanzar un hechizo. El capitán de los ranger permaneció concentrado en el estrado como si la batalla que se libraba a su alrededor no tuviera importancia.

"¡Tenemos que matar al lanzador y luego llegar a Barrendiel!" gritó Gryph justo cuando una ágil mujer con espada se acercaba a él. Era más rápida que una víbora, y el filo de su larga espada se dirigió a su cuello. Él activó *Parada*, bloqueando a duras penas la hoja con su lanza.

Gryph gruñó por el inesperado esfuerzo y se lanzó hacia adelante con su lanza. activó *Contraataque* y *Empalar*, y potenció *Golpe Penetrante*. Finalmente, descargó una de las cargas del Ícono en *Mordisco de Yrriel*.

Habría sido un golpe devastador, si hubiera caído, pero el golpe rebotó en el lateral de una coraza oculta con una oleada de chispas mientras la mujer se agachaba y giraba para evitar el golpe. La mujer activó su propia ventaja de *Contraataque* y Gryph sintió el corte de su espada en la parte posterior de la pantorrilla.

Hizo una mueca de dolor y cayó sobre una rodilla.

Su giro la puso de nuevo en pie mientras se alejaba bailando de un puñetazo torpemente lanzado. Gryph no había esperado que le diera, ni que le hiciera ningún daño. Sólo intentaba ganar algo de distancia para poder usar su lanza. En lugar de eso, se lanzó hacia adelante, con su cuerpo arqueado como una bailarina mortal, y la punta de su espada se hundió en su hombro.

Gryph gruñó y vio por primera vez la máscara que ocultaba su rostro. La delgada boca se transformó en una sonrisa siniestra debajo de un par de rendijas doradas donde debería haber estado la nariz.

Un escalofrío recorrió a Gryph, que no tenía nada que ver con el dolor, cuando la mujer liberó su espada y se alejó. La sangre caliente le corrió por el brazo y su barra de *Salud* se redujo en un 15%. Retrocedió y miró con recelo a la Moradora. Ella estaba de pie, con la cadera ladeada y la espada apoyada ligeramente en el hombro, como si se burlara de él, desafiándolo a que se acercara. Gryph se tomó un momento para comprobar su entorno.

A su izquierda, Errat se enfrentaba a un hombre enorme que portaba una maza cubierta de pinchos y un escudo de torre. El warborn lanzó su hacha de doble hoja con una fuerza increíble, pero el gran Morador levantó su escudo. El golpe apenas pareció inmutar al hombre, una sorpresa teniendo en cuenta la formidable fuerza de

Errat.

A su derecha, el enano que empuñaba el martillo de guerra se acercó a Myrthendir más rápido de lo que debería ser posible para un hombre tan fornido. Myrthendir esquivó el estruendoso martillo, que aplastó el suelo de piedra, enviando una lluvia de astillas de piedra a la cara de su portador. Se clavaron en la plata fluida de la máscara, como si fuera metralla, antes de que la superficie palpitara y obligara a las astillas a salir, donde cayeron al suelo como una lluvia de piedras.

Una risa ligera que habría sido encantadora en otras circunstancias hizo que Gryph volviera a centrar su atención en la mujer. Agarró su lanza con ambas manos y la miró a lo largo de su longitud mientras ella blandía su espada en arcos apretados y coreografiados.

Ella simuló ir a la izquierda y a la derecha, con toda la gracia y la calma. Él mantuvo la punta de su arma entre ellos y trató de predecir su siguiente movimiento. Ella se inclinó hacia la derecha, y Gryph lanzó su lanza hacia adelante, dejando que el suave asta fluyera por sus dedos, sólo agarrando el extremo en el último momento. Su hoja se clavó en el brazo de ella, y Gryph oyó un silbido bajo detrás de la máscara.

Su impulso la hizo girar dentro del alcance de su lanza, y ella agarró el asta con la mano libre y tiró. Gryph no había esperado el movimiento, y a pesar del profundo corte en su tríceps, ella lo sacó de sus pies, y él tropezó con la punta de su espada.

Reaccionó por instinto, y su *Anillo de Escudo de Aire* cobró vida, desviando la mortal estocada de la espada. Gryph perdió el equilibrio, ya fuera por la sorpresa, por la repentina ráfaga de aire del anillo o por lo cerca que estaba la punta de la espada de su ojo, y cayó hacia delante, con su lanza patinando por el suelo hacia el estrado.

La sonrisa de la mujer se hizo más macabra mientras bailaba y saltaba hacia él, con la punta de la espada clavada. Rodó a un lado y envió su cuerda a la lucha. La punta de la espada de ella mordió el suelo de piedra a unos centímetros de su cabeza mientras seguía rodando.

Ella volvió a girar, y la espada se dirigió hacia su cara. Los ojos de Gryph se cerraron, pero no hubo dolor. Abrió los ojos y vio que su fiel cuerda de seda de araña apretaba el brazo de la mujer, deteniendo el golpe casi mortal. Entonces la cuerda se flexionó y lanzó a la mujer con el culo por encima de los codos, y aterrizó con un fuerte golpe.

Nunca pensé que me gustaría tanto una cuerda. Gryph rodó sobre sus pies, con una lanza entre él y la mujer. Su cuerda se había enroscado alrededor de la cintura de ella, subiendo por su brazo y rodeando su cuello, inmovilizando el brazo de la espada a su lado mientras la cuerda se estrechaba.

Gryph activó la capacidad de *Obligar* de la cuerda y al instante sintió una oleada de retroalimentación mental mezclada con lo que parecía una risa. Cayó sobre una rodilla mientras el golpe psíquico le atravesaba.

Por suerte para él, la mujer también se desmoronó y, por un momento, Gryph creyó sentir un terror confuso que atravesaba el vínculo mental. Luego desapareció, y la cuerda cayó de su brazo, ya sin animación ni respuesta a las órdenes.

¿Qué demonios? Debería haber tenido más tiempo.

Pero Gryph no tuvo más tiempo cuando la mujer sacudió la cabeza y se lanzó hacia él como un derviche de la muerte. Gryph giró y se retorció, esquivando y parando un golpe tras otro, pero la mujer era más rápida que él, mucho más rápida, y sintió que su espada se clavaba en su costado, y que la empuñadura le rompía el costado de la cabeza. Ninguno de los dos le quitó el 10% de su *Salud* total, pero consiguió un enorme golpe.

Entonces ella tenía amigos.

Los otros dos Moradores le rodeaban mientras se enfrentaba a la doncella de la espada. Una mirada reveló bandas de tinta de energía oscura entrelazadas a Errat. Myrthendir las estaba cortando, tratando de liberar a la nacida de la guerra. Las cintas negras se arrastraron desde ellas hasta el Morador que había pasado los últimos minutos lanzando un hechizo.

Maldita sea, me había olvidado de él.

La buena noticia era que el lanzador parecía demasiado ocupado en mantener su hechizo. La mala era que sus dos aliados estaban fuera de combate, al menos temporalmente. Sospechaba que pronto moriría, de nuevo.

Y aún no había encontrado un nuevo punto de reaparición.

Se sorprendió de que ese pensamiento no se le hubiera ocurrido. Si moría aquí, acabaría de nuevo en el Túmulo, y cualquier esperanza de impedir que los Moradores se llevaran el arma probablemente moriría con él.

Esquivó un golpe de martillo y se topó con un tajo del morador que empuñaba la espada. Gryph gruñó cuando la espada rebotó en su placa pectoral. A pesar del dolor y de la pérdida de salud, Gryph sospechaba que su habilidad de *Armadura Ligera* le había salvado la vida.

Sin embargo, también sabía que no podía permitirse demasiados golpes más como aquel.

Extendió la mano y lanzó *Ráfaga de Agua*, empujando al portador de la espada hacia atrás con un torrente de agua. Gryph apuntó al lanzador, derribándolo. Las bandas de poder místico que sujetaban a Errat y Myrthendir parpadearon y desaparecieron. Ambos se lanzaron

contra el enemigo más cercano, cada paso rociando espuma.

A Gryph se le ocurrió una idea, y dirigió su *Ráfaga de Agua* hacia el resto de los Moradores. El daño causado a sus enemigos era mínimo, y el espacio que le proporcionaba no duraría, pero ése no había sido el objetivo.

Gryph se tomó un momento para comprobar la batalla y vio que Tifala y los demás seguían luchando contra los mortíferos cristales de rayo. Sólo quedaban dos, pero más de la mitad de los arácnidos se habían convertido en cenizas y restos. Tanto Wick como Ovrym seguían atacando, con marcas de quemaduras en sus armaduras.

Sus ojos se volvieron hacia Barrendiel, que trabajaba febrilmente en los controles. Había desbloqueado siete de las ocho runas restantes, y a pesar de estar empapado por el hechizo de agua de Gryph, su atención estaba puesta en el último bloqueo de la runa.

Gryph no podía entender por qué Barrendiel estaba haciendo esto. El hombre había sido apasionado, pero asesinar al Regente y trabajar para desatar la Ascendencia Oscura sobre los Reinos una vez más, no parecía el estilo del ranger.

Entonces, la última runa brilló con un resplandor plateado, y un tintineo de metal que se escuchó incluso por encima del estruendo de la batalla, llegó a los oídos de Gryph. Barrendiel puso la mano sobre el sello y presionó. Trece chorros de energía mágica se extendieron por la cara del pilar a través de la tarima y a lo largo de las líneas grabadas en el suelo. Cuando llegaron a las puertas, los trazos de poder mágico subieron y rodearon las intrincadas tallas, y lentamente las puertas se abrieron.

No tan rápido, maldito.

Gryph levantó su lanza y luego la hizo caer al suelo. Al conectar, Gryph activó el *Vórtice de Yrriel*. Los rayos estallaron desde el punto de impacto y se extendieron hacia el exterior. Cada uno de ellos tenía una potencia superior.

Sus quince niveles de dominio de la *Magia Aérea* significaban que el daño base del ataque era de unos asombrosos 150 puntos. Sin embargo, su decisión de invertir en la ventaja *Poder de los Objetos* para la misma habilidad significaba que su ataque era un 25% más efectivo. La bonificación de los charcos de agua en los que se encontraban los Moradores y el daño del ataque tiraron al suelo a los cinco Moradores.

La boca de Gryph se torció en una sonrisa malvada cuando los gritos de agonía llenaron sus oídos, seguidos del olor a carne quemada. Su macabro regocijo desapareció cuando cuatro de los cinco se revolvieron. Sólo el enano que había recibido mucho daño en su batalla con Errat permanecía inmóvil.

Barrendiel fue el primero en ponerse en pie, aunque se movía con

lentitud y con evidente dolor. Uno a uno, los demás se pusieron de pie. Un resplandor verde pulsó alrededor del hechicero y luego rebotó como un rayo en cadena de uno a otro.

La luz verde curó la mayor parte del daño y renovaron sus ataques. Tres de ellos se acercaron a Gryph, pero Errat acudió en su ayuda. Barrendiel volvió a los controles. Gryph clavó los ojos en Myrthendir y gritó:

"Deténganlo. Tenemos a los demás".

Myrthendir asintió y se volvió hacia su primo.

Errat se ensañó con el gran Morador, y su hacha dio un profundo mordisco al escudo de la cometa del hombre. El warborn golpeó con su pie, y el hombre cayó sobre su espalda. Errat levantó su hacha y, un momento después, la cabeza del Morador se separó de su cuerpo, dejando un rastro de sangre a su paso.

Myrthendir se abalanzó sobre su primo, que apenas desenfundó su espada antes de que el bastón del señor elfo se estrellara contra él. El sello cayó de la mano de Barrendiel y patinó por el suelo. Intercambiaron golpe por golpe, sin que ninguno de los dos estuviera cerca de golpear al otro.

En otras circunstancias, Gryph habría disfrutado viendo a estos dos combatientes enfrentarse, pero la doncella de la espada le asestó una rápida puñalada en el riñón, poniendo fin al valor del espectáculo.

Hizo girar su lanza, apartando la espada. No perdió el tiempo y continuó el ataque, lanzando un *Contraataque*, y esta vez su lanza dio en el blanco, atravesando a la doncella de la espada en el corazón.

Se desplomó hacia delante, y la máscara de plata que cubría su rostro se desvaneció como el humo en un viento fuerte. Sus ojos se llenaron de sorpresa y algo más, algo bastante inesperado, gratitud.

"Gracias", dijo y luego murió.

La conmoción y la confusión golpearon a Gryph en igual medida, pero luego un torrente de llamas lo envolvió, quemando esos pensamientos de su mente, y gritó.

Desventaja añadida.

Estás en llamas. 20 DMG/Seg hasta que se extinga.

Su *Salud* se consumió como la mecha de una vela sometida al tiempo. Gryph cayó de rodillas cuando el chorro de llamas fluyó sobre él. Su piel se llenó de ampollas y su pelo rasgado por el lupin estalló en llamas. Luego, tan rápido como había empezado, se acabó. Su barra de *Salud* parpadeó de forma alarmante y, a continuación, un horrible grito le desgarró los oídos.

Gryph se tomó rápidamente un par de pociones de salud y se puso de pie, buscando la fuente del grito, desesperado por que no fuera uno

de sus amigos. Entonces sus ojos encontraron al hechicero, y supo la razón del grito.

Xeg tenía la boca apretada alrededor de su mano. El diablillo tenía el doble de su tamaño normal, y Gryph supo por qué ya no ardía. El diablillo absorbía el fuego y el calor, y de alguna manera lo utilizaba para crecer. Ahora, el diablillo roía la mano del hombre como un glotón rabioso.

Los ojos del hechicero se habían vuelto locos de miedo y dolor, y Gryph sintió una punzada de compasión por él. Luego, el dolor de sus quemaduras se impuso a su conmoción inicial, y todos los pensamientos amables fueron expulsados de su mente.

Xeg mordió con fuerza y le echó la cabeza hacia atrás, y la mano del hechicero se desprendió con un desgarro repugnante. El hombre volvió a gritar antes de que la descarga le golpeara en el cerebro y cayera inconsciente.

El diablillo rugió triunfante y luego arrancó un dedo de la mano desprendida y se lo tragó entero como un pelícano que se traga un pez. A Gryph se le revolvió el estómago y se apartó de la inquietante visión.

Una furiosa embestida de su primo enmascarado hizo retroceder a Myrthendir. El intercambio de golpes fue poesía marcial para un guerrero entrenado como Gryph, pero entonces el Príncipe Regente tropezó con el cadáver de la doncella de la espada y cayó de espaldas.

El Morador podría haber asestado un golpe mortal, pero en lugar de ello blandió su espada de un lado a otro a centímetros de la figura de Myrthendir que se retiraba, burlándose del Príncipe Regente.

Gryph sabía que el señor elfo sólo tenía segundos antes de que el Morador se aburriera de sus juegos de burla, y se abalanzó sobre Barrendiel con un rugido. El Morador giró y rechazó el golpe de Gryph. La máscara plateada estaba a centímetros de la cara de Gryph, y su rostro se volvió más extraño cuando brazos con púas se extendieron hacia afuera desde los bordes de la delgada boca y rasparon las mejillas de Gryph.

"Tenemos un problema aquí", oyó gritar a Wick en algún lugar lejano, pero Gryph no podía apartar su atención de la criatura que tenía delante.

Se había enfrentado a muchos terrores en su vida, pero pocas cosas le habían inquietado tanto como la ligera caricia de los apéndices orales de este demonio alienígena. Detrás de la máscara, pudo oír la risa del hombre.

"Todavía no entiendes lo que está pasando aquí, ¿verdad?", susurró.

A Gryph se le erizó la piel, su propia alma, de asco, y necesitaba alejarse de esta aberración. Activó el *Empuje* y se lanzó hacia atrás,

dando una voltereta antes de aterrizar ligeramente sobre sus pies a media docena de metros de distancia.

El Morador se puso de pie mientras varias docenas de arácnidos que aún sobrevivían se colocaban detrás de Barrendiel. Gryph sólo tardó un momento en darse cuenta de que los autómatas ya no eran amistosos. Entonces se abalanzaron sobre él.

Gryph hizo girar su lanza como un abanico de muerte, y varios del enjambre cayeron, pero pronto se vio abrumado. Un arácnido individual no era un gran golpe, pero una docena o dos docenas eran un asunto totalmente diferente.

Gryph se echó hacia atrás y se echó las manos a la cara mientras los apéndices metálicos de las arañas le pinchaban. Su *Salud* se desplomó.

Entonces el mundo se iluminó con una luz carmesí y verde, y los arácnidos se dispersaron. Gryph vio que los dos gnomos enviaban andanadas de *Magia Cthónica* y *Magia Vital* al enjambre mientras Ovrym lo ayudaba a ponerse de pie. Gryph dio las gracias con la cabeza, y las miradas le indicaron que sus amigos estaban maltrechos pero vivos.

"Odio las arañas", dijo Wick con voz espástica, y Gryph agarró el hombro de su pequeño amigo en señal de agradecimiento.

Myrthendir se puso de pie, aferrando el sello en su mano. Estaba solo y ensangrentado al otro lado de un mar de patas metálicas que pululaban. Detrás de él se abría la puerta del Nexo, el centro de control de toda la ciudad.

Barrendiel estaba en el ojo de una tormenta de arañas metálicas, mirando a Gryph. Gryph se tomó un momento para analizar la situación y miró fijamente a Myrthendir. Entonces Myrthendir se dio la vuelta y salió corriendo por la puerta que llevaba al Nexo. En masa, el enjambre de arácnidos se volvió y persiguió al Príncipe Regente.

Un sentimiento de temor invadió a Gryph, pero entonces Barrendiel se abalanzó sobre él, y el arco de la espada del ranger hizo que todas las demás preocupaciones se olvidaran. Se alejó bailando del mortífero acero de Barrendiel, apartando torpemente los golpes del ranger hasta que uno de ellos aterrizó y derribó al jugador.

Barrendiel levantó el brazo de su espada para asestar el golpe mortal cuando un aullido sobrenatural de angustia brotó de detrás de la máscara del hombre. La espada se le cayó de los dedos y cayó de rodillas, llevándose las manos a la cabeza. Mientras el resto del enjambre desaparecía en el túnel, el Morador cayó de bruces, inmóvil.

"Algo está muy mal aquí", dijo Gryph, y todos los ojos se volvieron hacia él.

"¿Tú crees?" dijo Wick más alto de lo que pretendía. "He pasado menos de una semana con vosotros, y durante casi toda ella hemos

estado atrapados en una u otra mazmorra infernal luchando por nuestras vidas contra los muertos y un ejército de máquinas asesinas. Esto..." agitó las manos... "me hace echar de menos le Túmulo".

"Estás siendo dramático otra vez, cariño", dijo Tifala y le acarició la nuca.

"Xeg, no gusta el drama... cariño". El diablillo tiró bruscamente de la oreja de Wick.

Wick se estremeció ante el toque demasiado familiar del diablillo. "Lo primero que haré cuando salgamos de esto será enviarte de vuelta al abismo, maldito diablillo.

Un sonido incorporado a Xeg que le recordó a Gryph un gato atragantándose con una bola de pelo, pero que Gryph sabía por experiencia que era la risa del endemoniado, y la bestia infernal golpeó la parte posterior de la cabeza de Wick. "Cabeza de chorlito apestoso no se deshace de Xeg. Xeg se queda ahora. Xeg se queda para siempre".

"Estoy pagando por todos mis pecados".

La poderosa voz de Ovrym cortó la idiotez juvenil. "¿Podemos concentrarnos?" Miró a Gryph. "¿Qué pasa?"

Gryph negó con la cabeza, incapaz de dar palabras a sus sospechas. "No estoy seguro".

Se acercó a Barrendiel y le dio un codazo en la espalda con la culata de su lanza. Éste no se movió. Gryph miró a los demás. Ovrym tenía su arco preparado. Las manos de Wick brillaban en carmesí y las de Tifala en verde. Errat se mantenía erguido, con los músculos de los antebrazos crispados mientras agarraba su hacha. Incluso Xeg mostraba un borde de nerviosismo, o quizás de estreñimiento. Los estados de ánimo del diablillo eran difíciles de leer.

Gryph se arrodilló junto al hombre. Una parte de él gritaba que estaba perdiendo el tiempo, que debían correr tras Myrthendir, ayudando al Príncipe Regente contra el enjambre, pero todos los instintos de su cuerpo le gritaban. Algo estaba mal, muy, muy mal.

Le dio la vuelta al hombre, sin provocar ninguna reacción. Llevó una mano tentativa hacia la máscara de plata que ya no se movía, que ya no amenazaba la cordura de Gryph. Agarró la máscara, que era sólida y fría al tacto. Tiró de ella y se desvaneció como la niebla matutina que llega del Pacífico, revelando un rostro.

Un rostro que no pertenecía a Barrendiel.

27

Sillendriel no encontró paz en su ensueño. Siempre había sido así, pero los últimos acontecimientos lo habían empeorado. Las voces se habían hecho más fuertes, el miedo era más palpable, y el caos y el pavor se cernían más allá del horizonte de sus percepciones.

Sillendriel estaba maldita. Todo el mundo lo decía, pero nunca en su cara. Sus siervas cotilleaban cuando creían que no la escuchaban. Los guardias trataban de ocultar las miradas nerviosas mientras la vigilaban, nunca lejos de ella. Incluso Lassendir guardaba sus temores secretos, aunque rara vez hablaba de ellos.

Oía cosas que no se habían dicho, veía cosas que ningún ojo había visto, sabía cosas que no debían saberse.

En el mejor de los casos, inquietaba a la gente; en el peor, les hacía temer. Después de todo, ¿quién quería estar cerca de alguien que desenterraba secretos ocultos en las profundidades? ¿Quién quería tocar a alguien que podía ver su muerte? ¿Quién podría amar a alguien de quien no se puede escapar?

Peor aún, ella veía una docena de caminos por cada uno que daba frutos. Sus advertencias más terribles a menudo no eran escuchadas. La gente, al parecer, prefería ignorar el conocimiento previo de un horror futuro que dejar que ese horror entrara donde el miedo los consumiera.

Así que Sillendriel había aprendido a callar y a dejar que las cosas horribles ocurrieran, con la esperanza de que los demás se hicieran amigos de ella, se preocuparan por ella, e incluso la amaran.

Sólo un puñado de personas había amado de verdad a Sillendriel. Sus padres, cuya muerte había sido, al menos parcialmente, un alivio para ellos, eran dos. Lassendir, un hombre, ya con demasiadas responsabilidades, no había dudado en acoger a la niña bruja en su casa y en su corazón, era otra. Su hermano Barrendiel, que había dejado que la ira, el miedo y la culpa lo llevaran por un camino que ni siquiera Sillendriel había previsto, seguía amándola a su manera. Ella

estaba segura de eso incluso ahora. Y Myrthendir, el único que le había dejado ver todo lo que era, había sido su verdadero amor.

Los había perdido a todos, por la muerte, por la ira o por el orgullo.

Pero no fue una visión de horror y perdición lo que hizo que las garras del miedo atravesaran su mente esta noche. Esta noche, por primera vez en su vida, no podía ver ningún camino. Sentía como si alguien hubiera echado una manta sobre el mundo, bloqueando su vista, ocultando el bien y el mal. No podía ver, y su ceguera la aterrorizaba.

Volvió a recobrar la conciencia, con un sudor frío que le quitaba el calor del cuerpo con tanta rapidez que se estremeció antes de abrir los ojos. Apretó los puños para evitar que le temblaran las manos y apoyó los pies descalzos en la fría y reconfortante piedra del suelo. Se obligó a soltar las manos y volvió a cerrar los ojos. Poco a poco, sus respiraciones desesperadas y entrecortadas se calmaron y su mente se asentó.

Expandió su conciencia y dejó que su forma astral, su alma pura y bruta, fluyera fuera de su cuerpo. Se elevó por encima de las mentes que meditaban en la Espira y salió a la ciudad. Había poca gente a esas horas, un escuadrón de guardias patrullando, varios madrugadores horneando el pan del día, algunos borrachos que volvían a casa dando tumbos.

Se levantó y giró como un halcón y tocó la superficie de las Aguas Profundas. Dejó que los bordes de la presencia alienígena que tanto tiempo había dormido en las profundidades tocaran las alas de su alma, pero su voraz necesidad la empujó hacia arriba y se alejó.

Sintió que las esencias brillantes del interior de la antigua ciudad de Thalmiir se enzarzaban en una batalla cuyo resultado determinaría la historia futura de los Reinos. La rabia y el odio la empujaron, escaldando su mente como una estufa caliente a la mano de un niño pequeño, y giró de nuevo hacia su casa.

Voló más alto, y los destellos de posibilidad que brotaban de varios miles de almas brillaron como estrellas lejanas. A esta altura, algunas de ellas brillaban como soles. Un par de ellas brillaron con fuerza en el interior de Dar Thoriim.

Esperaba estos destellos de futuros posibles y, a pesar de los muchos resultados inciertos que predecían, Sillendriel se sintió un poco reconfortada al saber que estaban donde debían estar.

Mientras se elevaba, tratando de alejar su mente de la batalla que se libraba al otro lado del agua, otros dos faros de posibilidades aparecieron en su conciencia. Uno de ellos procedía de la Espira, y resplandecía en los espacios etéreos entre todas las cosas como un faro.

Se lanzó hacia ella, sorprendida al descubrir que procedía de su habitación, de su cuerpo. ¿Era ella un nexo de cambio? Siempre había sido una espectadora, una testigo desesperada incapaz de alterar los futuros que veía. ¿Por qué esta vez era diferente?

Salió volando de la Espira y se dirigió a la otra luz, que brillaba en las profundidades de las antiguas entrañas de Sylvan Aenor. Allí abajo, oculto en la oscuridad, había otro faro de potencial.

A medida que se acercaba, sintió ondas de dolor que emanaban de la luz, un alma en confusión, una mente en guerra consigo misma. Cuando su forma astral tocó la luz, el reconocimiento estalló en ella.

Barrendiel.

Se sumergió, atravesando la tierra sólida sin más dificultad que el agua a través de un colador. Se sumergió en las profundidades y llegó a una caverna manchada por el desagradable sabor del dolor, el miedo y la desesperación. La forma de su alma pasó de ser un pájaro volador a un avatar de su verdadero ser. Su hermano, el capitán de los Rangers, yacía inconsciente sobre una mesa de piedra.

Se llevó una mano a su frente y se estremeció, retirando la mano. Al cabo de un momento, volvió a posarla sobre su frente. Estaba vivo, con el cuerpo frío y pálido. En lo más profundo de su ser, era prisionero de su propia mente. Extendió una mano espectral y acarició un lado del rostro de su hermano.

Él se estremeció ante su contacto, y su cuerpo tembló y se agitó como si estuviera en medio de un ataque. Sillendriel entró en pánico, sin saber cómo ayudar, ya que su forma astral apenas podía influir en el mundo físico. Colocó su mano en la frente de él y trató de calmar su mente. Al cabo de unos instantes, su cuerpo dejó de sufrir espasmos y su respiración se normalizó.

Entonces sus ojos se abrieron, y no eran los ojos de Barrendiel. Ella conocía esos ojos, pero nunca los había visto llenos del odio que brotaba de ellos ahora. Entonces sus labios se curvaron en una mueca, y una voz que no era la de Barrendiel salió de él, azotando su ser con su ardiente malevolencia.

"Hola, mi amor".

Un empujón de energía mental, diferente a todo lo que ella había experimentado, la golpeó, la empujó y la hizo retroceder, impulsando su forma astral desde las catacumbas hasta la Espira, donde se estrelló contra su cuerpo físico.

Sus ojos se abrieron de golpe y su boca se abrió en un grito silencioso. Su corazón retumbó mientras su mente, su corazón y su alma luchaban por comprender lo que había sentido. Las lágrimas se agolparon en sus ojos mientras intentaba hablar, pero no se oía nada. Finalmente, después de lo que parecieron momentos que se alargaron hasta convertirse en eones, su voz regresó, y el reconocimiento surgió

a través del terror.

"Myrthendir... No".

Sillendriel se tambaleó hasta el borde de su sofá, con la cabeza dando vueltas y las tripas revueltas mientras buscaba a tientas su bacinilla. La bilis y el ácido estomacal se abrieron paso, salpicando el interior del recipiente de latón. Las lágrimas corrían por su mejilla y su respiración era un jadeo desesperado.

"Myrthendir", dijo, con la voz quebrada por el dolor de la comprensión. Había sido él, todo él. Él había asesinado a su padre. Se levantó y se puso rápidamente una túnica y una capa de viaje. Se acercó sigilosamente a la puerta y la abrió con facilidad. Un guardia con los ojos dormidos se puso en guardia cuando ella abrió la puerta.

"Señora Sillendriel", dijo alarmado. "¿Está todo bien?"

Hacía días que un guardia vigilaba su puerta, asignado por Lassendir como uno de sus últimos actos, una orden de protección, no sólo para Sillendriel, sino para todo el pueblo de Sylvan Aenor.

Había habido ocasiones, después de poderosas visiones, en las que Sillendriel se encontraba vagando por los pasillos de la Espira, con su mente inconsciente introduciendo visiones incontroladas en las mentes de los demás mientras descansaban. No era su intención hacer daño, pero su habilidad, sin control ni supervisión, podía llevar a otros a los terrores nocturnos y a la locura.

Sabía que no tenía forma de explicar lo que ahora sabía que era cierto. El guardia no la creería y llamaría a los curanderos, que la drogarían con *Esencia de Flor de Luna* para nublar su mente y sedar sus habilidades. No podía permitirse eso. Tenía que salvar a su hermano. Tenía que detener a Myrthendir.

"Me desperté con hambre, y nadie respondió a la campana de la cocina", mintió. "¿Puedes buscar a mi sierva por mí?" El conflicto llenó la cara del guardia. Para ayudar a aliviar su mente, Sillendriel sonrió. "Esperaré dentro hasta que llegue". Luego cerró la puerta. Escuchó, esperando. Unos pocos latidos después, oyó los pasos del guardia alejarse por el pasillo.

Abrió la puerta con facilidad y se apresuró a acercarse al círculo del portal más cercano, y un momento después, se encontraba en su gemelo, justo al lado del estrado donde se encontraba el Trono Entrelazado. Sus ojos se posaron en la silla vacía del Regente, un nivel por debajo del asiento vacante del rey, y las lágrimas llenaron sus ojos una vez más.

Lassendir asesinado por su propio hijo. Su amor caído en la oscuridad. Su hermano en peligro mortal. Sabía que tenía que actuar, sabía que el futuro de su pueblo podía depender de lo que hiciera esta noche. Empujó su mente hacia el Éter, buscando hilos de posibilidad, pero cada uno de ellos se desenredó en una masa informe de

incertidumbre.

No puedo ver un camino.

Una sonrisa curvó sus labios. Muchos, los que no tenían la vista e incluso algunos malditos por ella, habrían entrado en pánico ante la incertidumbre, pero para Sillendriel era liberador. Por primera vez en su vida, podía actuar sin saber qué pasaría. Por primera vez en su vida, era como los demás.

Se agazapó en las sombras mientras la patrulla de guardias pasaba, y luego se apresuró a la puerta principal y se deslizó a través de ella. Esperó y corrió y esperó y corrió, escondiéndose cada vez justo antes de que una patrulla de guardias se le echara encima. Los hilos del futuro podían estar nublados, pero los movimientos de la gente eran mucho más predecibles.

Pronto estuvo en las catacumbas bajo la ciudad. Podía sentir a su hermano delante y debajo, en un lugar impregnado de malicia. Se sobrepuso a su miedo. Ahora ella era la cazadora.

*****

Sabían que se acercaba antes de poder verla. El maestro los había liberado de sí mismos cuando los había llenado con una pequeña porción de su ser. Eran mejores que antes e ignoraban los gritos de angustia y miedo que brotaban como olas desde lo más profundo de sus mentes.

Deténganla, mandó el maestro. *Mátenla.*

Entró en el templo de las profundidades de la tierra, con su cuerpo iluminado como una estrella moribunda, y los hombres se lanzaron sobre ella, sin preocuparse por su seguridad. Ella no se movió mientras se acercaban a ella con una espada y una daga. Servirían al maestro, y se alegraron.

Pero entonces, sus mentes estallaron cuando docenas de posibilidades futuras los llenaron. Se vieron a sí mismos triunfando, fracasando, viviendo y muriendo, y no podían entender qué acciones conducían a qué resultado. Los fragmentos del ahora se mezclaron con trozos del pasado y retazos del futuro, y entonces cada hombre comprendió la única forma en que podía servir a su amo.

El hombre de la izquierda golpeó primero, hundiendo la hoja de su daga en el costado del otro hombre. Empujó hacia arriba y hacia dentro, sin llegar apenas al corazón, dando al otro hombre el tiempo necesario para blandir su espada y quitarle la cabeza a su compañero. El hombre sin cabeza cayó, con su agarre mortal arrancando la daga del costado del primer hombre. Cuando la hoja se deslizó hacia fuera, partió la aorta, y pronto ambos hombres yacieron muertos en medio de charcos de sangre que se expandían.

*****

Sillendriel pasó por encima de los crecientes charcos de sangre, asegurándose de no dejar que el empalagoso líquido manchara sus delicadas zapatillas, y se acercó al borde del féretro de piedra donde yacía su hermano. Sintió el calor que había hecho arder su piel y le tomó la cara con ambas manos.

Él hizo una mueca y se retorció bajo su contacto, sus ojos se movían frenéticamente de un lado a otro bajo los párpados cerrados. Se armó de valor y saltó a su mente. Myrthendir la encontró en cuestión de segundos y la empujó con rabia y poder.

¿Qué estás haciendo, mi amor?

¡Déjalo ahora!

No tienes poder aquí, igual que no tuviste poder para salvar a Lassendir, o a mi hermano o a tus padres.

Ella sabía que él estaba desgarrando sus heridas, esperando abrirlas, hacerla sangrar, debilitarla, pero se negaba a seguir siendo la víctima, se negaba a dejar que esta aberrante criatura que llevaba el cuerpo de su amor se llevara a cualquier otra persona que le importara. Percibió su fuerza y profundizó, retorciendo la mente de Barrendiel.

Bajo sus manos, su hermano gritó, pero eso no la detuvo. Empujó a través de los rancios dedos de Myrthendir, protegiendo a su hermano con su propio cuerpo. El aberrante trató desesperadamente de empujarla hacia atrás, abriendo profundos surcos en su ser, pero ella era la luz, y nada podía esconderse en la oscuridad en su presencia.

Rompió los candados que limitaban su poder. Las cerraduras colocadas por Lassendir para aliviar su carga. Cerraduras colocadas por su madre para proteger a la gente que la rodeaba.

La oscuridad de Myrthendir los rodeó, y tanto la hermana como el hermano se desvanecieron. Su mente estaba cruda y abierta, y reunió todas las posibilidades de todas las cosas en un solo punto. Empujó con toda su voluntad, y el punto estalló en una nova, quemando a Myrthendir de la mente de su hermano.

28

El grupo contempló el rostro de su enemigo. Era un apuesto elfo de pelo largo y oscuro y con una cicatriz en la mejilla izquierda que, de alguna manera, le hacía parecer más guapo.

Era un rostro que ninguno de ellos reconocía. La conmoción les golpeó de lleno en la cara. Hasta ese momento, cada uno de ellos había sabido con quién había estado luchando y por qué. Ahora, la confusión desgarró su sentido de propósito.

"¿Qué?" Wick escupió, con la incomprensión en su rostro. "¿Quién demonios es este?"

"No es Barrendiel", dijo Gryph.

"Bueno, no me digas. Pero eso significa..."

"Nos han tendido una trampa", dijo Ovrym, y sus ojos se dirigieron al oscuro pasillo más allá de la puerta.

Tifala se arrodilló junto al hombre, comprobando sus signos vitales. "Está vivo, pero..."

"Perdido", dijo Errat.

Ovrym se volvió hacia el warborn y luego se arrodilló junto al hombre que no era Barrendiel, el hombre que ninguno de ellos conocía. Cerró los ojos y puso la mano sobre la cabeza del Morador.

"Nuestro gran amigo tiene razón. Puedo sentir su mente, pero está encerrada en lo más profundo".

"¿Puedes despertarlo?" Preguntó Gryph. "Necesitamos saber a qué nos enfrentamos".

"Si tuviera tiempo, tal vez".

"Pero no tenemos tiempo", dijo el warborn con una voz de hecho que hizo que un escalofrío recorriera la columna vertebral de Gryph.

"No, no lo tenemos". Sin decir nada más, Gryph empuñó su lanza y corrió hacia el oscuro pasillo más allá de la puerta. Un momento después, el grupo lo siguió. Mientras corrían, Tifala hacía lo posible por curarlos a todos. Errat corría junto a Gryph y no dejaba de mirarlo como un niño nervioso por confesar una fechoría a sus padres.

"¿Qué pasa, Errat?"

"Esto es culpa de Errat".

"¿Qué quieres decir?" preguntó Gryph, enviando una mirada de reojo a Ovrym, cuyo rostro adusto decía que estaba prestando atención.

"Errat dijo que no le gustaba uno de ustedes, pero..." El warborn bajó la mirada como si estuviera avergonzado.

"¿Te referías a Myrthendir?"

Errat asintió. "Sí, Errat no pudo leer a Myrthendir, como al resto de ustedes".

Gryph rechazó un creciente sentimiento de pánico ante la idea. ¿Qué puede leer exactamente?

"El señor de los elfos ocultaba algo. Errat lo sabía, pero aun así quería que fuéramos amigos".

"Pensé que te referías a Xeg", dijo Wick.

"Todos lo hicimos", dijo Tifala.

Errat parecía confundido, y Xeg refunfuñó, mirando al warborn con ira. "¿Cómo que no gusta Xeg?"

"A Errat le gusta mucho Xeg".

"Ves, a todo el mundo le gusta Xeg. ¿Por qué creer que al calvo guapo no gusta Xeg?"

"¿Guapo?" Wick murmuró y miró a Errat, pero Gryph le hizo un gesto para que guardara silencio antes de que la confusión del gnomo pudiera llevarlos más lejos por el camino de la distracción.

"¿Por qué no nos dijiste esto antes?" preguntó Gryph, con voz dura.

Errat miró a Gryph con intensidad culpable. "Dijiste que ser amigos era un paquete y... Errat quería ser amigo".

El peso de los miles de años de soledad de Errat golpeó a Gryph como un camión a toda velocidad, y sintió simpatía por el torpe warborn. También sospechó que él habría hecho lo mismo si hubiera estado en el lugar de Errat. Gryph apoyó una mano en el enorme antebrazo del warborn.

"¿Qué no te gusta, Errat?"

Errat abrió la boca, pero luego la cerró como si buscara palabras que no pudiera recordar. "Es Myrthendir, y es... Otro. Sentí al señor elfo en lo más profundo de mi ser, como un sonido lejano que uno no sabe si es real o sólo..." Errat se esforzó de nuevo.

"¿Tu imaginación?" preguntó Tifala.

Errat le sonrió. "Sí, la imaginación. Es a la vez uno y muchos".

"No entiendo qué significa eso", dijo Wick, tratando de ocultar su miedo bajo la frustración.

"Yo sí", dijo Ovrym, y todos los ojos se volvieron hacia el adjudicatario. "Es Prime".

"¿Illurryth?" dijo Gryph, agarrando su bolsa con la mano.

"No lo creo. Los Illurryth no pueden ocultar lo que son, al menos no hasta donde yo he oído. Pero a veces, cuando una larva de arboleth infecta a un huésped, el proceso de metamorfosis no se produce. La víctima se resiste, y aunque el cerebro se sigue consumido, queda suficiente voluntad para tomar el control del naciente illurryth. Recuerdan quiénes fueron una vez, y en apariencias, siguen siendo humanos, elfos, enanos o incluso gnomos, pero están separados de ambos, no son mortales ni illurryth".

Las miradas de horror fluyeron por los rostros reunidos. Incluso Xeg parecía incómodo.

"El resultado es un Prime humanoide con los poderes y habilidades de un illurryth. Pueden esconderse entre su gente durante años sin ser detectados. Los Prime son tan paranoicos como xenófobos y creen que los illurryth fracasados son abominaciones, aberrantes que suelen ser asesinados".

"¿Suelen, pero no siempre?"

"No, a veces, los Prime utilizan a los aberrantes como espías".

"¿Y crees que esto es lo que es Myrthendir?" Preguntó Tifala.

"Encaja con la información disponible que tenemos, pero hablo con la verdad cuando digo que nunca he esperado equivocarme en nada en mi vida tanto como espero equivocarme aquí".

"Le sangró la nariz", soltó Gryph.

"¿Qué?" Preguntó Wick.

"Cuando estábamos cruzando las Aguas Profundas, la mente de la nave arboleth estrellada trató de comunicarse conmigo, pero ¿y si estaba llegando a Myrthendir en su lugar? ¿Y si lo que sentí era sólo una interferencia residual? ¿Y si la nave quería establecer un vínculo con él?".

Un pesado silencio se cernió sobre el grupo.

"Hay más", dijo Gryph. "Creo que está controlando a los Moradores de la Oscuridad. Por eso Errat dijo que sentía a muchos dentro de él".

"Imposible", dijo Ovrym. "Los Illurryth no son lo suficientemente fuertes como para tomar el control de otros seres consientes sin la ayuda de un arboleth".

"¿Estás seguro?" preguntó Gryph. "Cuando derroté a la doncella de la espada, me dio las gracias, como si sus acciones no hubieran sido suyas".

"Estoy seguro. Pero, una vez que se ha tomado una mente, un illurryth podría mantener ese control, pero necesitan un arboleth para romper las barreras. A menos que..."

"¿A menos que qué?" Preguntó Wick, su voz más quejosa de lo que pretendía.

"A menos que haya debilitado primero la resistencia mental de su víctima. Tal vez alguna magia de pensamiento antigua y olvidada, una

poción o una tortura".

"¿Tortura?" Wick chilló.

"La tortura funciona súper bien. Mucha tortura en Bxrthygaal. ¿Cómo crees que Xeg aprende magia?"

"Espera, ¿qué?", dijo el gnomo, mirando de reojo al diablillo de su hombro.

"Myrthendir decía ser un Loremaster", dijo Tifala. "Quién sabe qué antiguos secretos descubrió en sus estudios y viajes".

"En efecto", reflexionó Ovrym.

"Por eso eligió a los Moradores", dijo Gryph. Todos los ojos se volvieron hacia el jugador. "Ya eran un culto de adoradores de arboleth dispuestos a traicionar a su propio pueblo. ¿Qué tan difícil sería para Myrthendir empujarlos un poco más?".

Otro silencio se hizo pesado mientras todas las piezas parecían encajar.

"Tal vez estemos equivocados", dijo Wick, la esperanza en su voz más desesperada que real. "Tal vez sólo sea un señor de El'Edryn, luchando contra esa horda de arácnidos. Intentando salvar el día mientras nosotros mancillamos su carácter".

Los demás se limitaron a mirarle fijamente, dejando que la falsedad de sus palabras calara.

"Vaya mierda", murmuró Wick. "Tenemos que volver a jugar a los héroes, ¿no?".

"Sí, sí, tenemos", dijo Gryph. "Sea lo que sea que Myrthendir esté tramando, ha jugado con nosotros desde el principio".

"Mierda", refunfuñó Wick.

"¿Alguno de vosotros siente algún efecto negativo del *Voto* o del *Anillos de Enlace de Hermandad*?" preguntó Ovrym.

"No", dijo Gryph con el ceño fruncido, e intentó quitarse la banda metálica, pero no cedió.

"Eso tiene sentido", dijo Tifala. Los demás la miraron. "Los términos del *Voto* favorecían mucho a Myrthendir, por razones obvias. Tenían muchas razones para no confiar en nosotros".

"El Guardián fue quien nos hizo jurar el *Voto*. ¿No crees que esté trabajando con Myrthendir?" preguntó Gryph.

"No lo creo", dijo Tifala. "Los términos eran lógicos, desde la perspectiva de Gartheniel. Intentaba asegurarse de que 'mantuviéramos la fe con Myrthendir'. Lo que me dice que no tenía ninguna razón para creer que Myrthendir rompería la fe con nosotros".

"O está metido en todo el asunto", dijo Wick.

"O eso", dijo Tifala.

"Entonces, es lógico concluir que, dado que el Príncipe Regente ha roto la fe con nosotros, nuestro *Voto* está anulado, de lo contrario, estaríamos sintiendo las desventajas", dijo Ovrym.

"Entonces, ¿por qué no podemos quitarnos los anillos?" preguntó Wick, tirando del anillo como una aspirante a novia en una joyería que se hubiera probado una alianza demasiado pequeña.

"Quizás debido a la naturaleza del *Voto*. Gartheniel no nos ha liberado, y fue a él a quien hicimos el *Voto*".

"Por lo tanto, Myrthendir probablemente todavía tiene el anillo puesto también", dijo Gryph. "¿Podemos usar eso a nuestro favor?"

"Sí, como electrocutarlo, o darle alguna enfermedad que pudra sus partes bajas", dijo Wick.

"¿No querías patearlos?" dijo Ovrym, sin ningún atisbo de broma en su voz.

"Sólo con saber que ha pasado sería suficiente", dijo Wick.

"No creo que funcionen así", dijo Tifala.

"Qué pena", refunfuñó Wick.

"Efectivamente", dijo el xydai en tono severo.

En otras circunstancias, Gryph se habría reído de la conversación.

Viajaron en silencio durante un rato, cada uno prisionero de sus pensamientos y preocupaciones. Doblaron otra esquina y estuvieron a punto de chocar con un muro de hebras fibrosas y pegajosas cuyos bordes se habían endurecido.

Wick la golpeó con su bastón y ésta retumbó como una piedra. "¿Qué demonios es esto?"

"Los arácnidos lo utilizan para reparar paredes, suelos y techos. Pronto será duro como la piedra", dijo Errat, con una sonrisa de orgullo cruzando su rostro.

"¿Por qué no nos dijiste que podían hacer eso?"

"No lo habéis preguntado, así que Errat no habla".

La boca de Wick bajó y luego se cerró. "Tú y yo tendremos algunas charlas si salimos de esta".

"Ya le hemos dado demasiada ventaja". Gryph se dirigió al muro de telarañas, pasando la mano por encima, antes de volverse hacia Xeg. "Xeg, arde".

El diablillo sonrió, y sus pequeñas manos de tres dedos fluyeron con llamas carmesí y negras. Se volvió hacia las telas de araña y envió dos ráfagas de fuego cthónico hacia la pared.

El material fibroso se encendió como una leña seca, y las llamas crecieron furiosamente mientras consumían la red. Un momento después, el camino se abrió y el grupo avanzó.

Corrieron en silencio mientras el túnel ascendía en espiral con una pendiente constante que robaba la *Resistencia* de todos, excepto de Errat, que parecía infatigable. La sospecha creció dentro de Gryph. ¿Cuánto sabían de este hombre extravagante y monstruoso? Era un guerrero feroz que tenía el rango emocional de un niño, pero ¿podían confiar en él? Luego estaba su nombre.

¿Equivocado?

"Errat, ¿cómo te equivocas?" dijo Gryph, rompiendo el pesado silencio. El grupo miró a Gryph con sorpresa, pero luego todos los ojos se volvieron hacia el enorme warborn. El gran hombre abrió la boca y luego la volvió a cerrar, como si estuviera considerando la pregunta de Gryph.

O tal vez elaborando una mentira convincente.

"Errat no es como otros warborn. Nos crearon no sólo para luchar, sino para pensar, elaborar estrategias y adaptarse. Estas cosas son esenciales para los guerreros, pero malas para los soldados. Causaron... complicaciones".

"No siempre obedecían las órdenes".

"No, el Rey de Piedra quería autómatas que pudieran pensar, razonar y adaptarse. Ordenó a mi padre que le construyera este ejército. El padre de Errat fue un leal servidor del rey y trabajó día y noche para crear los autómatas más avanzados jamás construidos. Pero pronto aprendió que la única manera de dar a los warborn las habilidades que el rey exigía era darles verdadera sensibilidad, y la única manera de darles verdadera sensibilidad era..."

"Darles un alma", dijo Gryph al darse cuenta de repente.

Su mente recordó los horrores que había visto en la mente del Rey de Túmulo y el secreto que Morrigan, ahora Aluran, estaba tan desesperado por ocultar. El asesinato era un crimen asqueroso, pero el consumo, la destrucción o la esclavización de un alma era mucho peor. Las vidas siempre acababan, pero las almas eran inmortales. Atar un alma contra su voluntad era imperdonable.

"Sí", dijo Errat como si entendiera lo que Gryph estaba pensando.

"¿De dónde sacó tu padre esas almas?" preguntó Gryph, con los nudillos blancos bajo la feroz empuñadura de su lanza.

"De los guerreros caídos de la Alianza".

"¿Les robó sus almas?" preguntó Wick con horror.

"No", dijo Errat, con la ira surgiendo en su voz. "Mi padre era un hombre honorable. Los que iban a convertirse en warborn eran todos guerreros de la Alianza, voluntarios que prometían sus vidas y sus almas para defender a su pueblo. Si caían en la batalla, sus almas no pasaban, sino que se fusionaban con el Crisol. Entonces renacían como warborn".

"¿Qué es el Crisol?" preguntó Tifala.

"Es donde todos mis hermanos warborn y yo fuimos creados. Está en lo alto de la ciudad, en la torre de mi padre. Tal vez te lleve allí cuando ganemos".

"Hay que amar la confianza", dijo Wick, su tono sugería que no compartía el optimismo del warborn. Errat le sonrió a Wick, y le recordó a Gryph un cachorro leal.

"Nada de esto explica por qué estás equivocado", dijo Gryph.

Errat suspiró y se frenó, sus hombros colgaban pesados. "Errat fue el último de los warborn en ser creado. Mi padre dijo que Errat era especial, pero cuando me presentó al Rey de Piedra, se puso... furioso. No sé lo que vio, pero dijo que Errat era... Errat. Ordenó a mi padre que me destruyera.

Gryph observó cómo el hombre artificial llamado Errat trataba de procesar sus sentimientos. El resto del grupo, excepto Xeg con su expresión inescrutable, miró al hombre macizo con simpatía.

"Mi padre me escondió e hizo mis amigos por mí. No mucho después de ese día, vino a verme cubierto de sangre y me dijo que me escondiera. Me llamó hijo y luego se fue a dormir. Nunca me puso nombre, así que tomé el único nombre que me habían puesto".

"Errat", dijo Gryph en voz baja.

"Sí, una broma divertida". Sonrió extrañamente, y volvieron a correr en silencio. Pronto, dieron otra vuelta y el piso se emparejó, terminando en un gran par de puertas abiertas. "Estamos aquí", susurró Errat. "El Nexus".

"Esto parece un poco conveniente", dijo Wick, indicando las puertas abiertas. Alcanzó la mano de Tifala.

"Nos está provocando", susurró Gryph, agarró su lanza y levantó una mano para que guardaran silencio. Luego activó *Grupo de Aventureros* y les dio a todos un *Enlace Telepático*.

Todos se agacharon en *Sigilo*. *Quédense aquí y cúbranme*. Gryph avanzó sigilosamente, con el *Mana* pulsando en sus manos, listo para activar hechizos o la lanza.

Más allá de las puertas había una sala circular que a Gryph le recordaba el puente de una nave espacial de un viejo programa de ciencia ficción que Brynn veía de niña. Tenía por lo menos sesenta metros de ancho, y docenas de gruesas columnas de piedra desaparecían en las sombras que sostenían un techo invisible. En el centro de la cámara había una plataforma elevada con una serie de mesas de metal y piedra cargadas de palancas, diales e interruptores.

A cada lado de la plataforma, un par de anchos canales yacían secos y estériles. Unas tuberías lo suficientemente grandes como para conducir un auto por ellas emergían del techo y colgaban sobre los depósitos de piedra vacíos, que a su vez desaparecían en tuberías en el suelo. A Gryph le recordaba a una primitiva central hidroeléctrica, y se imaginó una época en la que el agua fluía y la ciudad bullía.

Gryph se arrastró detrás de un pilar de apoyo cercano y echó un vistazo a la habitación, concentrándose más en su habilidad de *Percepción*. No se presentaba nada amenazante, pero sus instintos le gritaban una emboscada.

Se apresuró a ir a la siguiente columna, agradeciendo haber

invertido un punto en la ventaja de *Sigilo*, *Velocidad*. De lo contrario, se habría arrastrado hacia adelante no más rápido que un mendigo geriátrico.

Llegó a la siguiente columna sin incidentes, y miró a su alrededor, rogando a la *Percepción* que encontrara lo que sabía en sus entrañas que estaba allí. Fue entonces cuando lo oyó. Un resbalón le hizo sentir como el estruendo lejano de una tormenta inminente. Miró a su alrededor, pero no pudo precisar el origen del sonido en la cavernosa sala. Sin embargo, sabía lo que significaba: los arácnidos se acercaban.

El sonido se hizo más fuerte y parecía venir de todas partes. Lo distrajo lo suficiente como para que no viera la sombra sobre él hasta que fue casi demasiado tarde. Gryph se apartó rodando una fracción de segundo antes de que el bastón de Myrthendir golpeara el suelo con tal fuerza que los fragmentos de piedra salieron volando y le marcaron la cara al jugador.

Gryph hizo girar su lanza y, por puro instinto, activó *Parada*, bloqueando el segundo ataque de Myrthendir. Aportó más *Resistencia* a *Contraataque*, lo que le valió un gruñido de dolor cuando su lanza cortó al Príncipe Regente a lo largo del antebrazo.

¡Gryph! dijo Wick, alarmado, mientras cientos de pies metálicos golpeaban la piedra con un ruido sordo y formaban un guantelete alrededor de Gryph y Myrthendir. Más criaturas de metal empujaron a los amigos de Gryph a través de la puerta. Entonces las enormes puertas de piedra se cerraron, aplastando a una docena de arácnidos que aún intentaban pasar.

El portazo resonó en la sala con un estruendo, y los pernos metálicos se encajaron en el marco. Cuando las puertas se cerraron, Gryph sintió que su conexión con los demás miembros de su *Grupo de Aventureros* se apagaba como velas en una tormenta.

Myrthendir sonrió mientras rodeaba a Gryph como un depredador que se burla de su presa. Los autómatas se alejaron de ambos. Parecía que el señor de los elfos quería divertirse. Volvió a girar y a lanzar una estocada, pero la habilidad de Gryph con la lanza había aumentado considerablemente en los últimos días. Una vez más, el metal se estrelló contra la madera del bastón del señor de los elfos.

Gryph ajustó su agarre y giró su lanza, arrancando el bastón de las manos de sus enemigo. Gryph presionó el ataque activando *Golpe Penetrante* y *Empalar,* y se lanzó hacia adelante. Su puntería fue certera, pero con un rápido giro de su mano, Myrthendir convocó un agujero del tamaño de un plato de comida en la realidad.

La lanza atravesó el desgarro, y entonces un dolor punzante estalló cuando la lanza se clavó en la espalda de Gryph, peligrosamente cerca de sus riñones. La confusión se apoderó de su mente cuando su *Salud* se redujo en un tercio y cayó de rodillas, mientras el efecto *Aturdir* de

Empalar lo mantenía firme.

Desventaja añadida.
Te aturdieron. No puedes contraatacar ni moverte eficazmente durante 5 segundos.

Desventaja añadida.
Estás sangrando. 5 DMG/Seg.

Gryph se agitó conmocionado e intentó arrancar la lanza de su espalda. La grieta en realidad brillaba frente a él, mantenida abierta por la lanza. La irracionalidad alucinante de ver su propia espalda a través de la grieta, mezclada con la pérdida de sangre y el debilitamiento por *Aturdimiento*, hizo que sus intentos de retirar la lanza fueran torpes y dolorosos.

Era como tratar de usar un espejo para quitarse una astilla de la espalda mientras la borrachera, los instintos y la dirección esperada estaban torcidos.

Myrthendir caminó detrás de Gryph, agarró el asta de la lanza y la arrancó hacia arriba. Un grito desgarró la garganta de Gryph, y su *Salud* cayó otro 10%. Junto con las debilidades, pronto estaría por debajo del 50%.

"Creo que es hora de que tú y yo tengamos una conversación". Para asegurarse de que Gryph estaba escuchando, Myrthendir agarró el asta de la lanza y la empujó hacia delante. Otro grito resonó en la habitación, y su *Salud* bajó otro 20%, la bilis mezclándose con la sangre en su boca.

"¿Qué quieres?" dijo Gryph, tosiendo un trozo de sangre en el suelo.

Myrthendir se arrodilló cerca de Gryph, con una mano todavía agarrando la lanza, y susurró: "Dame los huevos de arboleth".

"Jódete". Gryph sintió un momento de satisfacción al ver que el barniz de control del señor elfo abandonaba su rostro, pero entonces la punta de la lanza se retorció bruscamente en su espalda y le atravesó el abdomen. Gryph volvió a aullar de dolor, y su *Salud* cayó en picado hasta el 20% mientras otra advertencia de desventaja aparecía en su visión.

Desventaja añadida.
Sufres de una Herida Crítica en un órgano vital: el riñón. 10DMG/Seg.

Mientras su mente trataba de procesar la paradoja de los dos ejes de su lanza, a Gryph le vino una apuesta desesperada. Si moría, resurgiría de nuevo en El Túmulo, con su mochila ligada al alma y todo lo que contenía. Los huevos de arboleth estarían a salvo de cualquier malevolencia que Myrthendir hubiera planeado, pero el

tiempo perdido garantizaría que su enemigo se hiciera con el control de los warborn. Ese control significaría una muerte segura para sus amigos.

Tenía que asegurarse de que el aberrante señor elfo lo mantuviera cerca.

"Voy a morir, y cuando lo haga, me llevaré tu premio conmigo". Gryph forzó una carcajada, que trajo más dolor.

La rabia apenas controlada ardió en el rostro de Myrthendir, que hurgó en su bolsa y sacó un frasco de líquido rojo. Descorchó la botella, agarró a Gryph por la cara y le metió la poción por la garganta. Gryph tosió cuando el líquido fluyó dentro de él, llenándolo de calor. Su salud aumentó, pero la desventaja de la herida crítica seguía parpadeando lentamente, robándole la vida.

Myrthendir arrojó el frasco a un lado, donde se estrelló contra la columna más cercana, y luego se arrodilló frente a Gryph. Agarró el asta de la lanza y se acercó al oído de Gryph.

"Te haré sentir diez veces este dolor cuando tenga lo que quiero". Entonces tiró de toda la longitud de la lanza a través del cuerpo de Gryph.

El dolor era indescriptible, y abrumaba la mente de Gryph. Su visión se agitó como un espejismo en una calurosa carretera del desierto, y un golpeteo como el lejano estruendo de un trueno acompañó los latidos de su corazón.

Partículas de polvo y trozos de piedra suelta caían sobre él, y mientras la bendita oscuridad lo alejaba de la preocupación y el dolor, creyó ver una mirada de alarma en el rostro de Myrthendir.

29

Wick vio cómo Errat aplastaba a los dos últimos arácnidos supervivientes de la trampa de Myrthendir. Sintió el dolor del warborn, y Ovrym puso una mano en el hombro del hombre masivo en señal de compasión. Errat bajó la mirada con una extraña sonrisa que estaba entre la aceptación y la desesperación. Después de un momento, apartó la mirada, como si su compasión hiciera que la experiencia fuera más real, más dolorosa.

Wick dirigió su atención a las enormes puertas. No se presentaba ninguna cerradura o picaporte obvio, y sospechaba que incluso si alguno de ellos era un ladrón experto, era poco probable que pudiera abrirlas.

Ni siquiera Xeg pudo atravesarlas, a pesar de haber echado un buen vistazo a la habitación del otro lado. No fue por falta de intentos, ya que el demonio trató de entrar varias veces, y cada vez salió volando hacia atrás como si fuera arrojado por una mano invisible.

Ovrym supuso que estaba blindado mágicamente. Un hecho que se confirmó unos minutos más tarde después de que Xeg intentara entrar desde otras direcciones. Si Wick no lo supiera, diría que el diablillo estaba preocupado.

"Bueno, ¿qué demonios se supone que vamos a hacer ahora?" preguntó Wick, con voz desesperada.

"Tenemos que derribarlo", dijo Errat.

"¿Y cómo piensas hacerlo? ¿Vas a abrirte paso a puñetazos?"

"De acuerdo", dijo Errat y golpeó la puerta con todas sus fuerzas.

Su puño golpeó la piedra con una fuerza rompe huesos, y los demás se estremecieron. Errat retiró la mano y la examinó con expresión aburrida. No parecía haber empeorado por el castigo, pero un leve gruñido de dolor brotó de él, y se frotó ociosamente los dedos.

"Eso no funcionó", dijo Errat y le dio a Wick un encogimiento de hombros.

Wick se quedó con la boca abierta y miró de reojo a Ovrym. El

xydai se encogió de hombros mientras Tifala examinaba la mano de tres dedos del warborn.

"No parece haber nada roto, pero yo no volvería a intentarlo".

"Los warborn tienen huesos de acero, muy difíciles de romper".

"Aparentemente sí. ¿Qué hay de tu cabeza?" murmuró Wick.

Errat miró a Wick como si estuviera considerando la sugerencia, y Tifala le lanzó una mirada. Ovrym extendió una mano para detener cualquier otro absurdo.

"Nada de golpes en la cabeza y nada de puñetazos".

"Te equivocas. Eso es exactamente lo que necesitamos", dijo Wick, y todos los demás lo miraron. "Necesitamos a Avernerius".

"Ni siquiera él es lo suficientemente fuerte como para atravesar eso", dijo Tifala.

"Todavía no", dijo Wick, con el temor creciendo en su interior. Esperó a que Tifala comprendiera. Después de un momento, sus ojos se abrieron de par en par.

"Tiene que haber otra manera"

"Si tienes una, soy todo oídos", dijo Wick, con los hombros caídos. "No es que quiera hacerlo".

"¿Hacer qué?" preguntó Ovrym.

Los ojos de Tifala se desesperaron, mientras su mente no encontraba otra solución. "Maldita sea, Wick", dijo Tifala.

Él sonrió con maldad y tomó su rostro entre las manos.

"Soy tuyo, y tú eres mía". Extendió el meñique de su mano derecha y ella lo tomó con la suya. "Mientras estés conmigo, podré soportar cualquier camino que me obliguen a recorrer".

Ella le sostuvo la mirada y, tras un momento, asintió.

"¿Incluso si me crece una cola?" Sus ojos se alzaron hacia él, su mirada le dijo que no era el momento para una de sus bromas.

"Me estoy perdiendo algo", dijo Ovrym.

"Necesita aumentar el poder de Avernerius", dijo Tifala, con la preocupación quemando su rostro. "Ser un *Brujo Cthónico* no es tan sencillo como otras *Especialidades*. Tiene un precio, exige un coste. Es un coste que él ya no quiere asumir. Ha estado ahorrando sus *Puntos de Especialidad* durante un año, esperando una oportunidad para cambiar su vida. Entonces nos atraparon en el Túmulo". Levantó la mano y acarició el lado de la cara de Wick, y suspiró. "Esto lo arrastrará aún más a la vileza y la desesperación".

Ovrym puso una mano en los hombros de cada uno de los pequeños gnomos. "Entonces es una carga que llevaremos juntos. Ayudaré, todos ayudaremos, de la manera que podamos".

"Gracias, Ovrym", dijo Wick.

"Xeg, no hay ayuda. Xeg gusta vil y la desesperación. Estúpida cabeza azul perderá vil y desesperación. Estúpida cabeza azul se ve

mucho más bonita con una cola. La espero tiene cola".

Wick suspiró. Los comentarios del diablillo le dieron demasiado en el clavo. Disfrutaba del poder del cthónico, lo amaba a veces, y eso era lo que más le asustaba. La invocación cthónica era como una droga, una que daba regalos cada vez más fugaces mientras exigía más y más a cambio.

Errat se acercó y se unió torpemente al círculo de compañeros, tirando de ellos en un fuerte abrazo. "Errat ayudará en lo que pueda".

"Aprecio las amables palabras grandote, pero mi cara está un poco metida en tu... um... ¿entrepierna?"

Wick se apartó de Errat, librándose del incómodo abrazo. Apretó la mano de Tifala, respiró profundamente y miró hacia dentro, abriendo su interfaz. Mientras sus *Hojas de Especialidad* aparecían en el primer plano de su visión, pensó en aquella primera decisión fatídica que lo puso en el camino de la ruina que era su vida actual.

No tenía intención de convertirse en brujo. Como muchas cosas en su vida que más tarde le morderían en el culo, su primera invocación cthónica nació de una broma pesada.

Aprendió su primer hechizo de un mago errante que llegó a su pueblo un solsticio de verano. Al principio, el viejo hechicero se negó a enseñarle al joven Wick nada de magia, pero tras un sinfín de insistencia, el mago le dio una lección al joven gnomo y le dio exactamente lo que había pedido.

Esa noche, mientras el resto de la aldea dormía, Wick invocó a Xeg por primera vez. Envió al diablillo a aterrorizar a su primo menor, Jebbis, por haber delatado a Wick ese mismo día.

A veces, cuando cerraba los ojos, Wick aún podía oír los gritos de Jebbis. Entonces se había reído, a pesar de la bronca que le había dado su padre después. Ahora, el recuerdo sólo enviaba su mente a la brutal muerte de su primo a manos de los baalgrath, y los gritos que oía ya no le hacían reír.

Jebbis se había ido, y Xeg seguía aquí. Eso era todo lo que Wick necesitaba para demostrar que había tomado el camino equivocado. Los Reinos podían ser un lugar cruel, con un malvado sentido del humor. Ahora estaba volviendo a cometer ese primer error, pero esta vez sabía que era un error antes de hacerlo.

Sin embargo, lo haré de todos modos.

También sabía que no había opción. Algunas cosas eran más grandes que él, y si no podían atravesar esta puerta y ayudar a Gryph, los Reinos se enfrentarían a un terror nunca visto en milenios.

Wick tenía cinco *Puntos de Especialidad* y tres *Puntos de Habilidad* en reserva.

En primer lugar, abrió el Árbol de Habilidades Mágicas *Cthónicas*. Era un *Aprendiz* de la habilidad, con, actualmente, nivel 31. La

Habilidad de Rango que había obtenido en el nivel 20 se llamaba *Vinculación Cthónica*. Le permitía asomarse al reino cthónico y atar al primer demonio que viera. A partir de ese día, podía utilizar la habilidad para invocar al demonio atado una vez al día.

Había sido bendecido y maldecido cuando realizó el ritual de vinculación. Pocos invocadores de nivel de aprendiz podían esperar encontrar, y mucho menos atar, a un terror abisal. Avernerius lo consideró un insulto cuando se enfrentó a la atadura y casi destrozó la mente de Wick durante la ceremonia.

Probablemente por eso parece tan enfadado cada vez que lo invoco.

Wick supuso que su suerte era un subproducto de su *Afinidad* al 100% con la Magia Cthónica, pero un comentario de Xeg de hace unos años le hizo sospechar.

"Xeg hace bromas pesadas. Muy divertido. Ja. Ja. Ja", se jactó el endemoniado.

Wick no creía realmente que Xeg tuviera algo que ver con Avernerius, no realmente. Después de todo, era un diablillo de poca monta, y Avernerius era un lugarteniente del Abismo.

El bastardo sólo se estaba metiendo conmigo, ¿no?

Wick apartó los antiguos errores de su mente y volvió a la tarea que tenía entre manos. Hacía tiempo que había adquirido las ventajas de primer nivel *Mana*, *Eficacia* y *Potencia los objetos*. Todas ellas le habían servido, sobre todo la de *Potencia los objetos*, después de haber cogido el *Báculo de Xyrgoth* del cadáver de un brujo goblin hace unos años.

Entre otras cosas, el báculo aumentaba su capacidad de invocación al incrementar las *Estadísticas*, *Atributos* y la duración de cualquier criatura cthónica invocada.

Árbol de ventajas de la magia cthónica.

Mana: *Reduce el coste necesario para cualquier hechizo de esta esfera al porcentaje indicado.*

Eficacia: *Aumenta la eficacia (daño, duración, curación, etc.) de cualquier hechizo de esta esfera en el porcentaje indicado.*

Resistencia: *La capacidad de resistir un porcentaje de los efectos de los hechizos y armas derivados de esta esfera de magia.*

Poder de los objetos: *Cualquier objeto mágico o arma de esta esfera tiene su eficacia aumentada en el porcentaje indicado.*

Poder de los objetos aumenta el poder del báculo en un 25%. El rango de *Aprendiz* de la misma ventaja añadiría otro 25%. Dejó caer un punto en esa ventaja. También puso otro en *Eficacia*. Normalmente, no era una cualidad que se pudiera acumular, pero el bastón permitía ese tipo de doble uso. Menos mal que el brujo goblin no lo había entendido, o le habría dado una paliza a Wick.

Wick suspiró, entre satisfecho e irritado. Odiaba desperdiciar los valiosos *Puntos de Ventaja* haciendo más fuerte al demoníaco imbécil de Avernerius, pero no ganaría más si acababa muerto.

¿Quién iba a pensar que un alto elfo sería más imbécil que un demonio? Los Reinos son un lugar extraño.

Árbol de ventajas de la magia Cthónica

Rango

Eficacia

Potencia	Resistencia	Artículo

		+26%		

		+30%		

		Gran Centro			

Guardó su último *Punto de Ventaja* en la reserva. Ninguna de sus otras habilidades sería la diferencia entre la vida y la muerte en su situación actual. Ese único punto sería un faro para su futuro yo, uno en el que se reharía a sí mismo.

Se dirigió a su ventana de *Especialidad* y un paisaje estelar estalló a su alrededor. Cada habilidad, también conocida como habilidad maestra, era la base de una *Especialidad*. Una *Especialidad* era esencialmente una reducción de una de las habilidades maestras y requería un entrenamiento especializado para desbloquearla.

Una *Especialidad* podía obtenerse en el nivel 20 si el aspirante a especialista encontraba un Maestro dispuesto a enseñarle. Una vez obtenida la *Especialidad*, el especialista disponía de al menos tres subhabilidades, cada una con sus propios árboles de ventajas.

Las subhabilidades y sus ventajas no eran como las habilidades ordinarias. Sólo estaban disponibles para alguien de esa *Especialidad*, y normalmente mejoraban la eficacia de la habilidad maestra que las generaba.

La *Especialidad* de Wick era la de *Brujo Cthónico*, que trabajaba para dominar la *Magia Cthónica*. Cyrus el Loco, un poderoso brujo que había aterrorizado el extremo sur de las Montañas de Myrric, al norte del hogar de Wick, había sido el mentor de Wick durante años.

Tras décadas de irritar a los reinos enanos cercanos, Cyrus se ganó la ira de un poderoso sacerdote enano llamado Thardiik. Thardiik lideró una exitosa cruzada santa contra el invocador de demonios, expulsándolo de su tierra.

Derrotado y humillado, Cyrus dirigió su mirada hacia el sur, a una zona que incluía Erram, el pequeño pueblo de gnomos, humanos y enanos de las colinas al que Wick y Tifala llamaban hogar.

Los habitantes de Erram no eran guerreros y tenían poca defensa contra los estragos del brujo loco. Desesperado por salvar a su pueblo, Wick se entregó a Cyrus para ser su aprendiz.

Wick estudió bajo el vil hombre durante años. Durante ese tiempo, salvó con frecuencia y en secreto al pueblo de Erram de los ataques demoníacos. Algo que Tifala recordaba a los aldeanos cada vez que trataban a Wick como un paria.

Pero con el tiempo, Cyrus se ganó el apodo con el que moriría cuando prometió las almas de todos los niños de Erram a su príncipe demonio patrón para una vida eterna, aunque condenable. Wick descubrió sus planes y suplicó ayuda a Thardiik.

El enano era reacio a tomar las armas con cualquier hechicero, incluso con Wick, pero en su corazón sabía que era parcialmente responsable de la destrucción que Cyrus estaba provocando. Wick convenció al enano, y con la ayuda de Tifala, el mercenario medio

orco Hugarn y la arquera elfa del bosque Zelyanna, la locura de Cyrus terminó en el mismo momento que su vida.

Nadie, excepto Tifala, sabía que también habían contado con la ayuda de otro.

Mientras Wick miraba la constelación de subhabilidades y ventajas de brujo que flotaban sobre él, se puso solemne, y su mente se remontó al fatídico día en que hizo su *Pacto* con el príncipe Cthónico Xurath Kurhrn Zaqaai.

La reputación de los magos cthónicos era horrible, pero la de los hechiceros era peor. Por desgracia, la mayoría de los estereotipos que la gente normal tenía de la raza eran bien merecidos y reforzados por imbéciles como Cyrus, pero como cualquier poder, la *Magia Cthónica* no era inherentemente malvada.

Sin duda, los príncipes demoníacos del reino cthónico se ganaron hace mucho tiempo su reputación de despotismo, maldad y lavado de almas, pero eso no significaba que todos los brujos fueran malvados. Muchos brujos hicieron sus pactos con el propósito expreso de luchar contra los señores del demonio.

Wick era ese tipo de brujo.

Un *Pacto* era un acuerdo vinculante con un poder de uno de los otros reinos. Los brujos no eran la única Especialidad que hacía Pactos y, en general, todos funcionaban igual. Eran acuerdos vinculantes entre el patrón de otro reino y un mortal.

No eran asuntos unilaterales, a menos que el mortal fuera tonto o codicioso. Como cualquier otro contrato, tenían condiciones, y ambas partes entraban en él con los ojos bien abiertos. Wick hizo su *Pacto* con un Príncipe que no quería su alma ni las almas de los inocentes, sino información.

Xurath era un intermediario del conocimiento, y los términos del Pacto eran simples. Wick proporcionaría a su patrón información sobre las actividades de sus rivales y de los siervos de su rival, y a cambio, Wick recibiría conocimiento y poder.

Xurath ayudó a Wick a aprender cómo derrotar a Cyrus, y Wick ayudó a Xurath a eliminar a uno de los agentes de su rival del tablero de la realidad. Era una victoria para ambos, demonio y gnomo. Sin embargo, Wick nunca confió en Xurath, y cada adquisición de poder lo unía más a su patrón cthónico.

Entonces, como ahora, tomo decisiones por necesidad y no por deseo. ¿Estoy siendo arrastrado hacia el abismo?

Wick movió su interfaz de Especialidad, y una serie de indicaciones aparecieron en su visión.

Subhabilidades

Las subhabilidades son habilidades relacionadas con las habilidades maestras, pero sólo están disponibles para aquellos que eligen una Especialidad. La mayoría de las habilidades maestras tienen 3 subhabilidades de Especialidad.

***EXP:** Bastones/Lanzas es una habilidad (también conocida como habilidad maestra) que cualquiera puede obtener. Mejora de Armas es una subhabilidad disponible sólo para aquellos que eligen la Especialidad Mago de las Armas.*

Ventajas de la especialidad

Las ventajas de especialidad son poderes derivados de las subhabilidades y sólo pueden ser obtenidas por aquellos entrenados en esa Especialidad específica. Sólo pueden obtenerse gastando Puntos de Especialidad. Los especialistas ganan 1 Punto de Ventaja de Especialidad cada 2 niveles y pueden ganar Puntos de Ventaja de Especialidad adicionales completando misiones específicas de la Especialidad.

Disponibilidad:

Las ventajas están disponibles cuando la habilidad maestra ha alcanzado el rango respectivo. Todas las subhabilidades de naturaleza y habilidades están ocultas hasta que se alcanza el nivel correspondiente.

Coste de mana:

Las habilidades Especializadas de rango Principiante cuestan 50 de Mana.

Cada nivel posterior cuesta el doble de Mana que el rango anterior. (A: 100; JM: 200; M: 400, GM: 800)

Uso:

Todas las ventajas de especialidad pueden utilizarse un número de veces al día determinado por la siguiente fórmula.

1+ (Maestría de Rango-Nivel de Ventaja)

EXP: Un Oficial podría usar una ventaja de nivel Novato 3/día. 1+ (3 - 1) = 3

Aparte de su exclusividad, las habilidades de Especialidad otorgaban a sus adeptos un conocimiento más profundo que los no especialistas. En el caso de un hechicero, las subhabilidades que caían bajo el paraguas de la *Magia Cthónica* eran *Mejora Cthónica, Invocación Cthónica y Armas Cthónicas*.

Su objetivo era potenciar a Avernerius. El terror abisal era, con mucho, el arma más potente de que disponía su *Grupo de Aventureros*. Si tenían alguna esperanza, no sólo de derribar la puerta, sino de sobrevivir a lo que fuera que hubiera detrás de ella, tenía que darle al demonio algunas mejoras importantes.

Árbol de Ventajas de Realce Cthónico.

Poder Cthónico:

Este árbol de ventajas permite al hechicero mejorar el poder y la potencia de cualquier ser cthónico invocado.

(B) Arma Cthónica: *Cualquier arma utilizada por una criatura cthónica invocada está imbuida del poder de la llama cthónica. Las armas hacen el doble de daño con una probabilidad de prender fuego a los oponentes durante 5 DMG/Seg hasta que las llamas se apaguen.*

(A) Armadura Cthónica: *A cualquier criatura cthónica invocada le crecen escamas pétreas de magma enfriado que aumentan su CA en un 50%.*

Hacía tiempo que había gastado un punto en Arma Cthónica con resultados aterradoramente impresionantes, así que lanzó un punto a Armadura Cthónica. La parte ociosa de su mente, la que a menudo lo metía en problemas, imaginó lo aterradoras que serían las placas de magma enfriado sobre el enorme demonio.

Árbol de Ventajas de Realce Cthónico.

Mejora Cthónica:

Este árbol de habilidades permite a los brujos utilizar el poder del reino cthónico para mejorar sus propios cuerpos utilizando rasgos cthónicos. Normalmente, esto se traduce en mejoras de sus Atributos y/o Estadísticas. Las ventajas de La Mejora Cthónica vienen con una posibilidad cada vez mayor de obtener un rasgo cthónico permanente. Un rasgo cthónico obtenido tendrá habilidades y consecuencias desconocidas. Cualquier descendencia que tenga el Especialista puede nacer con rasgos cthónicos (cola, pezuñas, etc.) y poseerá una Afinidad por la Magia Cthónica al menos igual a la del padre.

***(B):** Sangre Cthónica: Imbuye la sangre del Especialista con sangre cthónica, otorgándole una bonificación permanente del 50% a la Salud. Hay un 10% de posibilidades de obtener permanentemente un rasgo físico cthónico.*

***(A) Icor Cthónico:** Imbuye la sangre del especialista con icor cthónico, otorgándole una bonificación permanente del 50% de Mana. También hace que su sangre sea venenosa y cualquier bestia que le muerda recibirá 5 DMG/Seg durante 10 segundos. Hay un 25% de posibilidades de obtener permanentemente un rasgo físico cthónico.*

***Nota:** Como los rasgos de Mejora Chtónica son permanentes, requieren 3 veces el coste de mana para activarse. Este Mana puede obtenerse mediante una poción, un objeto o cualquier otro medio artificial.*

Los ojos de Wick se dirigieron al árbol de Mejoras Cthónicas y tragó saliva. Hacía tiempo que evitaba esta serie de ventajas por una sencilla razón. Mejorar el propio cuerpo con rasgos cthónicos conllevaba el riesgo de mutar permanentemente en un híbrido cthónico. Ser un brujo ya hacía impopular a Wick, convertirse en parte demonio lo convertiría en un paria.

Pero necesito el Mana si este plan va a funcionar. Y para conseguir más Mana, necesitaba la cualidad de *Icor Cthónico*. *Aunque parezca repugnante*, movió un punto de especialidad en la cualidad *Sangre Chtónica*, y su mano virtual se movió con una lentitud glacial. Cuando encajó en la ranura, Wick se estremeció. Luego esperó.

Durante varios segundos no ocurrió nada, y entonces le hirvió la sangre. Hubiera gritado, pero no podía moverse. Un magma al rojo vivo ardía en sus venas y su corazón bombeaba furiosamente. Duró apenas unos instantes, pero Wick esperaba no volver a experimentarlo.

Su barra de *Salud* subió un 50%, y se sintió más vivo y potente. Un extraño cosquilleo le recorrió detrás de los ojos durante unos instantes antes de que se desvaneciera.

Oh, mierda, ¿me he convertido en un demonio?

Hace unos segundos, un 10% no había sonado tan probable. *Pero ¿cuándo he tenido suerte?* Abrió los ojos con facilidad y descubrió que estaba de rodillas. Tifala estaba allí, y le tomó la cabeza entre las manos.

"¿Mis ojos?" dijo Wick con voz de pánico y miró al amor de su vida.

"Siguen siendo el mismo azul cielo del que me enamoré", dijo Tifala con una sonrisa y le besó. Lo ayudó a levantarse y lo abrazó durante unos instantes antes de retirarse y sonreír con malicia. "Es hora de volver a entrar".

Wick asintió con la cabeza y volvió a cerrar los ojos, regresando a la constelación que había en la ventana de *Especialidad*.

Arrastró otro punto de especialidad a *Icor Cthónico*. Al igual que antes, tardó varios segundos en ocurrir algo, pero luego sintió como si lo hubieran sumergido en un caldero hirviente de aguas residuales, bilis y otros excrementos que no quería imaginar. Tuvo arcadas y se quedó sin aliento durante lo que le parecieron horas mientras el vil guiso se filtraba por sus poros e infundía su sangre y sus huesos por igual.

Wick abrió los ojos y se desplomó cuando las raciones de los elfos que había comido volvieron a subir. Vomitó mientras Tifala le frotaba la espalda.

"Sácalo. Está bien, cariño. Sólo sácalo".

Un minuto después, Wick se recuperó lo suficiente como para ponerse de pie. Un enorme dolor de cabeza provocado por el enorme gasto de Mana necesario para desbloquear las dos *Mejoras Cthónicas* le golpeó en el cerebro, pero un rápido vistazo a su barra de Mana parpadeante le mostró que la cualidad se había afianzado.

Suspiró antes de recordar que esta cualidad también tenía un 25% de posibilidades de convertirlo en un híbrido cthónico. Se llevó las manos frenéticamente a la coronilla, pero no encontró ningún cuerno. Se dio una palmadita, rezando para que no hubiera cola colgante, pezuñas hendidas o garras.

"Uf, qué suerte", dijo Wick, sonriendo a Tifala.

Entonces su piel empezó a arder como si una horrible quemadura de sol se extendiera por toda la superficie de su cuerpo. Sus ojos se entrecerraron mientras gritaba. Tifala reaccionó y él sintió sus manos curativas sobre él.

Tan repentinamente como empezó, el dolor se desvaneció y volvió a respirar con tranquilidad. Sus ojos se abrieron y cuatro pares de ojos lo miraron, muy alarmados. Por un momento, Wick se limitó a devolverle la mirada y a hablar.

"¿Qué?"

Xeg soltó una carcajada, y su pequeña mano con garras señaló a Wick. "Ja, ja, ja, te pareces a Xeg, sólo que menos bueno y más estúpido".

Wick se miró las manos justo en el momento en que cambiaban del tono normal de su piel al púrpura intenso de un hematoma en proceso de curación. Su piel se onduló y fluyó, y aparecieron finas escamas a lo largo del dorso de sus manos.

Tiró frenéticamente de la manga, esperando que el color sólo afectara a sus manos, pero las escamas fluían por sus brazos. Una sensación de hormigueo que recorría todo su cuerpo le decía que no se detenía en los brazos.

Lanzó una mirada aterrorizada a Tifala, que miraba horrorizada y alarmada.

"Oh, mierda, soy morado".

30

Las rodillas de Wick se tambalearon cuando la comprensión le golpeó de lleno en el cerebro. *Soy un engendro demoníaco*. Ovrym y Errat corrieron a su lado y lo atraparon antes de que pudiera caer al suelo. Puede que fuera su imaginación, pero Wick pensó que Ovrym se estremeció cuando sus manos desnudas tocaron su piel escamosa.

Tifala estaba a su lado; la mirada de horror había desaparecido de su rostro. *O tal vez nunca estuvo allí, idiota. Ella es mejor que cien de tu*. Lo abrazó contra ella, y él lloró, no por sí mismo, sino por el hijo que tendrían si sobrevivían a las próximas horas.

"Nuestros hijos van a tener cola".

"No es tan malo", dijo Tifala con una voz que sugería que estaba tratando de convencerse a sí misma tanto como a él.

"Mentirosa", dijo Wick, forzando una pequeña sonrisa.

"Sí, por qué miente bonita dama. Esto es mucho mejor cabeza azul. No más apestoso también".

Wick miró al diablillo y luego olió tentativamente su axila. No olió mucha diferencia. *Quizás un poco menos de sudor almizclado y más... ¿azufre?* "Tengo la peor maldita suerte".

"Creo que se ve bien", dijo Errat sin ningún indicio de broma en su voz.

"¿Vas a tener que tumbarte en una roca al sol para entrar en calor a partir de ahora?" preguntó Ovrym.

Wick lo miró. "¿Acabas de hacer una broma?"

"Tal vez", dijo el xydai, sin mostrar ningún indicio de humor.

Wick suspiró y Tifala lo atrajo para darle otro abrazo. "Si salgo de esta ciudad de mierda, desenterraré el cadáver de Cyrus y le daré una patada en el trasero".

La risa de Xeg volvió a llenar la habitación. "Xeg ayuda. A Xeg le gusta patear a los mortales feos en los cachivaches".

Wick hizo una mueca al ver al demonio y luego se volvió hacia Tifala. "Supongo que debería ver de qué va todo esto".

Ella le extendió el dedo meñique. "Juntos para siempre".

Él agarró su meñique con el suyo. "Juntos para siempre".

Levantó sus manos púrpuras, cerró los ojos y abrió su última notificación.

Tu exposición al Icor Cthónico te ha otorgado el Rasgo Cthónico Escamas del Príncipe Demonio.

El Reino Cthónico es un lugar de extremos y aquellos que llaman al reino su hogar deben ser cordiales para sobrevivir. Ahora posees el rasgo Escamas del Príncipe Demonio y obtuviste los siguientes poderes, inmunidades y/o habilidades.

Poderes pasivos:

Poder (1): *Absorción Cthónica. Ahora tienes un 100% de resistencia a la magia cthónica. Además, ahora absorbes el 50% de la magia cthónica utilizada contra ti. La magia absorbida puede restaurar tu Salud o tu Mana.*

Poder (2): *Absorción de Fuego. Ahora tienes un 100% de resistencia al fuego natural y mágico. Además, ahora absorbes el 50% del fuego utilizado contra ti. Puedes almacenar esta energía hasta 3 horas antes de tener que exhalarla en forma de Aliento de Demonio (ver más abajo). El fuego no exhalado infligirá 5 DMG/Min de daño de mana después de 3 horas.*

Poder (3): *Absorción de frío. Ahora tienes un 100% de Resistencia al frío natural y mágico. Además, ahora absorbes el 50% del frío utilizado contra ti. Puedes almacenar esta energía hasta 3 horas antes de tener que exhalarla en forma de Aliento de Demonio (ver más abajo). El frío no exhalado infligirá 5 DMG/Min de daño de mana después de 3 horas.*

Poderes Activos:

Poder Activo (1): *Aliento del Demonio. Puedes usar parte o todo el fuego o frío absorbido en forma de un cono de fuego o frío regurgitado por la boca. Este ataque sólo puede utilizarse después de absorber fuego o frío.*

No está mal, pensó Wick. En cuanto a las mutaciones demoníacas, aquella no estaba tan mal, salvo por las escamas púrpuras. Cerró la ventana de *Rasgos* y abrió de nuevo la de *Especialidades.*

Más vale que esto valga la pena.

Las estrellas volvieron a caer en cascada a su alrededor, pero esta vez varias de las que antes eran meras puntas de alfiler en la oscuridad resplandecían de un color púrpura intenso. Incluso la mecánica del juego se burlaba de él. Volvió a concentrarse en su tarea.

Será mejor que Avernerius aprecie esto.

Árbol de Ventajas de Realce Cthónico.

Mutación Cthónica:

Este árbol de habilidades permite a un brujo utilizar el poder del reino cthónico para causar una mutación cthónica aleatoria en una criatura cthónica invocada o en un

avatar. Aunque puede mejorar la destreza en el combate de una criatura invocada, también es errática y, por tanto, puede ser peligrosa.

***(B) Base:** Las criaturas cthónicas de nivel base invocadas a través de un hechizo o ventaja pueden mutar.*

***(A) Aprendiz:** Las criaturas cthónicas de nivel de aprendiz invocadas a través de un hechizo o ventaja pueden mutar.*

Árbol de Ventajas de Realce Cthónico

Rango

Mejorán

Base

Arma

Sangre

Base

Aprendiz

Armadura

Icor

Aprendiz

			Nestro			

Observó el árbol de Mutación Cthónica por un momento antes de descartarlo. Aunque podría proporcionar a Avernerius algunas habilidades sorprendentes, probablemente, su total imprevisibilidad hacía imposible contar con su utilidad, y eso no era algo que uno quisiera añadir a la mezcla con los demonios. Con un movimiento de su mano virtual, pasó al árbol de ventajas de Invocación Cthónica.

Árbol de Ventajas de Invocación Cthónica.

Invocar Brawler cthónico:

Esta ventaja permite al brujo invocar a una bestia cthónica de la categoría Brawler. Los Brawlers son demonios de fuerza bruta, poder y rabia. Son motores de destrucción. Apúntalos a los enemigos y apártate del camino.

(B) Invocar Gorrath: *Los Gorrath se describen mejor como gorilas demoníacos. Estas enormes bestias están cubiertas por un pelaje desgreñado del color de la llama y azufre, llevan protuberancias óseas en los hombros, cabeza, manos y pies. Son increíblemente fuertes y pueden atravesar a puñetazos armaduras y baluartes defensivos. Su inteligencia es limitada y su furia es casi incontrolable. Cuando se invoca a un gorrath, el hechicero debe asignar un enemigo y el gorrath atacará sin piedad, miedo o deseo de autoconservación. Los gorrath a menudo lanzan sus heces, que tienden a explotar causando un daño igual a la Maestría Mágica Cthónica del brujo.*

(A) Invocar a Carraxen: *Los Carraxen responden a la pregunta de qué pasaría si un lobo atroz le hiciera el dulce amor a un cangrejo y luego le añadiera una pizca de malevolencia cthónica. Estos lupinos quitinosos son rápidos, mortales y se encuentran entre los mejores rastreadores de todos los reinos. Atacan con colmillos, garras y un par de brazos cargados de pinzas que sobresalen de sus hombros.*

Árbol de ventajas de Invocación Cthónica.

Invocar Flyer Cthónico

Esta ventaja permite a un brujo invocar una bestia cthónica de la categoría Flyer. Los Flayer son más débiles que sus hermanos Brawler, pero tienen mucha más movilidad y suelen poseer algún tipo de arma de proyectil. Pocas cosas en los reinos son tan aterradoras como ser descendido desde lo alto por una horda de flyers cthónicos.

(B) Invocar Vulccoth: *Los Vulccoth son carroñeros que parecen buitres desgarbados y humanoides. Sus alas están cubiertas de plumas hechas de azufre y llamas, y su piel se parece a la cera derretida. Su arañazo puede paralizar de miedo a los débiles de mente. Les encanta lanzarse en picado y arañar a los objetivos con sus garras enfermas. Cualquiera que sea arañado por las garras de un vulccoth puede contraer la Podredumbre Cthónica, una enfermedad parecida a la lepra que convierte lentamente el cuerpo en cenizas sulfurosas mientras vuelve a las víctimas locas.*

(A) Invocar Shadowling: *Los Shadowlings son sombras animadas de alas, llamas oscuras y garras. Cuando se les ve, cosa que rara vez ocurre, parecen ser criaturas humanoides parecidas a murciélagos. Exudan nubes de sombra y polvo cargadas de ceniza que ciegan y asfixian a las criaturas vivas y causan 5DMG/Seg de daño por asfixia.*

Hasta la fecha, todas las criaturas cthónicas que Wick había

invocado habían llegado a través de un hechizo y se limitaban a Xeg y Avernerius. Se había planteado comprar una o más de las ventajas de *Invocación* en varias ocasiones, pero siempre se había resistido.

Xeg era una molestia en los mejores días y esos eran los días en los que Wick aún podía enviarlo de vuelta al reino cthónico. *Tengo que averiguar por qué sigue rondando por aquí.* También sabía que Avernerius habría matado a Wick si tuviera la oportunidad. Traer más bestias infernales a los reinos mortales nunca fue algo que se tomara a la ligera. Había otra opción, pero primero tenía que decidir qué monstruo terrorífico le proporcionaría más ayuda. Inspeccionó el árbol de ventajas del *Avatar Cthónico*.

Árbol de habilidades de Invocación Cthónica.

Avatar Cthónico:

*Este árbol de habilidades permite a un brujo utilizar el poder del reino cthónico, no para convocar a una criatura demoníaca, sino para atraer sus poderes a un avatar. El usuario debe ser capaz de invocar a la criatura cth**ónica cuyos rasgos se unirán al avatar. Esto puede ser a través de un hechizo o** ventaja.*

***(B) Base:** Las criaturas cthónicas de nivel básico invocadas a través de un hechizo o pericia pueden imbuir un avatar.*

***(A) Aprendiz:** Las criaturas cthónicas de nivel básico invocadas mediante un hechizo o ventaja pueden imbuir un avatar.*

***Nota:** Un ser cthónico invocado bajo los lazos de un Enlace Cthónico puede actuar como avatar.*

Árbol de habilidades de Invocación Cthónica

Flyer

Avatar

Base

Gorrath

Base

Tornado de Garras

Aprendiz

Carraxen

Un plan se formó en su mente. Los Gorrath eran fuertes arietes demoníacos. Eso era precisamente lo que necesitaban para derribar la puerta y salvar a Gryph. Pero no tenía que invocar a un gorrath si también adquiría la ventaja *Avatar Cthónico Base*. En su lugar, podía dar las habilidades de un gorrath a Avernerius.

Rápidamente, puso dos *Puntos de Especialidad* en *Invocar Gorrath* y *Avatar Cthónico Base*. Sintió la esperada oleada de calor y luego pasó a los otros árboles de ventajas.

Árbol de Ventajas de Invocación Chtónica.

Fuerzas del Reino Cthónico:

Este árbol de ventajas permite a un brujo aprovechar las fuerzas físicas que habitan el reino cthónico y atraerlas a otro reino para usarlas como armas.

***(B):** Tornado de Garras: Invoca una criatura cthónica de mente colmena que adopta la forma de un tornado de garras para rebanar y cortar. El invocador debe designar un objetivo al lanzarlo o se arriesga a que un tornado incontrolado ataque a amigos y enemigos por igual.*

***(A):** Lodo Cthónico: Transforma un área de 20x20 pies en el lodo que se encuentra en los fétidos pantanos del reino cthónico. Actúa como las arenas movedizas terrestres con el añadido de ácido de combustión lenta y sanguijuelas cthónicas.*

- Cualquier criatura atrapada no puede moverse durante 1 segundo por nivel de dominio de la Magia Cthónica. A partir de entonces, se ven ralentizados en un 100% menos la Destreza durante el resto de la duración del hechizo.

- El Ácido Ardiente Lento hace 1DMG/Seg por cada 5 niveles de Dominio de la Magia Cthónica.

- Invoca 1 sanguijuela Cthónica por cada 5 niveles de Maestría Mágica Cthónica. Una sanguijuela se adhiere a cualquier criatura atrapada en el lodo y hace 1 DMG/Seg hasta que se hincha (100 puntos absorbidos). Una vez hinchadas, explotarán para causar 50 DMG cada una.

- El lodo dura 5 segundos por nivel de dominio de la Magia Cthónica.

Hacía tiempo que había seleccionado la ventaja *Tornado de Garras* del árbol de ventaja *Fuerzas del Reino Cthónico* porque sonaba muy bien. Sólo la había utilizado una vez, con resultados dispares, porque una flecha en la pierna le había desconcentrado y el tornado se había desbocado, destrozando a amigos y enemigos por igual.

Lodo Cthónico sonaba vil e impresionante, pero no era muy útil en sus circunstancias actuales. Necesitaba potenciar a Avernerius, no frenar a Myrthendir y a sus secuaces arácnidos.

Árbol de Ventajas de Armas Cthónicas.

Artesanía Cthónica:

Este árbol de ventajas permite a un brujo que también es un hábil artesano (Alquimia, Artefacto, Imbuir, Herrería, etc.) incorporar poderes, criaturas y habilidades del reino

Cthónico en sus productos artesanales. Deben ser de nivel 10 o superior en una habilidad de artesanía apropiada.

(B) Daño cthónico: *Se puede añadir permanentemente daño cthónico a cualquier arma fabricada por el usuario. Daño: 0,25 puntos por nivel de Maestría Mágica Cthónica.*

(A) Defensa Cthónica: *Una adición permanente a la CA de cualquier armadura fabricada por el usuario. Bonificación a la CA de 0,25 puntos por nivel de Dominio de la Magia Cthónica.*

Artesanía Cthónica también era un no fácil. Wick no fabricaba, así que es inútil, por ahora.

Árbol de Ventajas de Armas Cthónicas.

Arma de Misiles Cthónicos:

Este árbol de habilidades permite al brujo invocar un conjunto de armas de misiles cthónicos. El número de armas invocadas es igual al nivel de dominio de la Magia Cthónica del usuario. El arma tendrá varias habilidades mágicas por nivel y el usuario debe poseer una habilidad complementaria para usar el arma. EXP: Arquería nivel 1+ para usar el arco cthónico.

Usos: *X veces al día donde X= 1 + (Dominio de la magia cthónica por nivel - Nivel de ventaja). EXP: Usos del arco cthónico = (1+(3 Oficial - 1 Base)) = 3*

(B) Rayo Cthónico: *Permite al usuario disparar 1 rayo de energía cthónica por cada 5 niveles de Maestría de la Magia Cthónica. Los rayos desaparecen después de 1 hora. Los rayos hacen 1 punto de daño por cada nivel de Maestría de la Magia Cthónica.*

(A) Arco Cthónicos: *Invoca un arco hecho de llamas carmesí, humo y azufre que viene con un carcaj lleno de 1 flecha cthónica por cada 3 niveles de Maestría de Magia Cthónica. Las flechas no utilizadas desaparecen al cabo de 1 hora. Las flechas hacen 1,5 puntos de daño por cada nivel de Maestría de la Magia Cthónica.*

Hacía tiempo que era un fan de Rayo Cthónico, la ventaja *Armas Cthónicas*, que disparaba un fragmento de energía cthónica a sus enemigos. Aunque le encantaría mejorar el árbol de Misiles Cthónicos, no poseía la habilidad *Arquería*.

Tal vez haga que Ovrym me enseñe, pensó. *Otra cosa que añadir a la lista*. Se centró en el árbol de Armas Cthónicas Cuerpo a Cuerpo.

Árbol de Ventajas de Armas Cthónicas.

Armas Cthónicas Cuerpo a Cuerpo: *Este árbol de ventajas permite a un brujo invocar armas de cuerpo a cuerpo cthónicas, ya sea para sí mismo o para una criatura cthónica invocada. El portador debe poseer la habilidad requerida. El arma tendrá varias habilidades mágicas por nivel y el usuario debe poseer una habilidad complementaria para usar el arma. EXP: Cuchillas Largas nivel 1+ para usar una espada larga cthónica.*

(B) Llama Cthónica: *Invoca un arma hecha de llama cthónica. El arma hace un daño igual al de un arma del mismo tipo +.25 puntos de daño de llama cthónica por nivel de Maestría Mágica Cthónica.*

(A) Magma Cthónico: *Invoca un arma hecha de magma cthónico, que posee todas las habilidades de un arma cuerpo a cuerpo de llama cthónica y puede derretir*

armaduras, escudos y armas, reduciendo su efectividad. Cada golpe exitoso contra una armadura o escudo reducirá la CA efectiva en 0,10 puntos por nivel de Maestría de Magia Cthónica. Esta pérdida es permanente. El daño por Magma es + 0,35 puntos de daño por llama cthónica por nivel de Maestría de Magia Cthónica. Wick había utilizado su primer Punto de Especialidad para comprarle a Avernerius una bonita y brillante espada de fuego. El terror abisal era un, bueno, terror con el arma. Wick compró la ventaja y rio como un niño que abre un regalo el día de su nombramiento.

Te voy a joder, Myrthendir, pensó Wick con una sonrisa mental y examinó sus árboles de subhabilidades cthónicas.

Árbol de Ventajas de Armas Cthónicas

Antesala	Resumía

Misiles

Baño

Rayo

Flama

Aprendiz

Defensa

Arco

Magma

			Nestro			

Satisfecho de que sus esfuerzos ayudaran a salvar a Gryph y horrorizado por lo que le habían costado, Wick cerró todas sus ventanas y abrió los ojos. Estuvo a punto de caerse, mareado por el esfuerzo de atar su alma más cerca del reino cthónico, pero Errat lo agarró por el hombro. Tifala lo miró a los ojos, como un médico del campo de batalla que inspecciona a un soldado herido.

"Estoy bien, mi amor".

"¿Funcionó?" preguntó Ovrym.

"Vamos a averiguarlo".

Wick se bebió una dosis doble de *Pociones de Mana* y esperó a que la barra se rellenara. Luego abrió los brazos y cerró los ojos. Un canto bajo murmuraba a su alrededor. A Wick siempre le había parecido extraño que, cuando cantaba las palabras, éstas procedieran tanto de él como de otro lugar. Intentó, sin éxito, encontrar el origen del sonido por enésima vez.

El canto alcanzó un crescendo, y una voz fuerte que era y no era la de Wick estalló de su boca.

"¡AVERNERIUS... TE INVOCO!"

La sala se llenó con el sonido de un desgarro, como si mil hojas de papel fueran cortadas por la mitad. Una singularidad de color carmesí y humo surgió a una docena de metros delante de Wick. Palpitó y giró, crepitando con energía.

Wick sintió una profunda sensación de malestar en su interior mientras la luz de otro plano de existencia fluía sobre y a través de él. Sabía que el reino cthónico era una entidad viva que albergaba una profunda malevolencia hacia los seres de los reinos mortales, pero esto le parecía diferente.

El único punto de luz se expandió verticalmente, y luego ese corte entre dimensiones se amplió hasta convertirse en una puerta al abismo. Unos lejanos relámpagos amarillos surgieron entre las nubes del color de un viejo hematoma, iluminando una masa retorcida de vida demoníaca. En medio del mar de brazos, piernas, tentáculos y otros apéndices inidentificables, un enorme demonio corría hacia ellos.

Una sombría mirada de satisfacción cruzó el rostro de Wick al ver los cambios que había sufrido Avernerius. Era varios metros más alto de lo que recordaba, y sus cuernos habían crecido varios metros, curvándose hacia dentro como los de un carnero. Ardían en una corona de llamas cthónicas.

"No lo miréis a los ojos", advirtió Wick cuando la bestia llegó al umbral entre reinos, y los demás bajaron la mirada. El demonio atravesó el campo, y entonces éste se volteó como una imagen de espejo arrastrando al demonio a este reino, donde se estrelló de lleno

contra las enormes puertas de piedra.

Las puertas retumbaron y temblaron, pero por lo demás resistieron. El demonio flexionó las manos y Wick observó las grandes placas de hueso pétreo que cubrían los nudillos. De ellas brotaban espinas y púas, que no sólo protegían los puños del demonio, sino que añadían una fuerza extra a sus golpes.

Polvo y fragmentos de piedra cayeron del techo cuando los impactos del demonio hicieron temblar toda la montaña. El ruido era ensordecedor y, al cabo de un momento, aparecieron finas grietas en la piedra de la puerta.

Errat se quedó boquiabierto ante el demonio, con algo entre la excitación y el miedo que emanaba de él. Extendió una mano tentativa para tocar a Avernerius cuando Xeg se posó en su hombro y le dio un golpe en el brazo, parecía un pastor de ovejas disciplinando a su perro.

El warborn miró al pequeño diablillo, y Xeg sacudió la cabeza en señal de advertencia. Errat frunció el ceño, bajó la mirada como un niño castigado y se alejó del infatigable demonio.

Aparecieron más grietas en la superficie de la puerta, y Avernerius concentró su furia en la más grande de ellas. La grieta se hizo más ancha y la luz brotó de la fisura. El demonio hizo retroceder su puño y lo golpeó contra la puerta. Una explosión atravesó la sala, lanzando a Avernerius hacia atrás. La fuerza hizo que todos se pusieran de pie.

Errat fue el primero en ponerse de pie y le dio las gracias a Xeg, sabiendo que el endemoniado probablemente le había salvado la vida. Ovrym ayudó a Wick a levantarse, pero éste se desplomó sobre una rodilla mientras un hilo de sangre goteaba de su nariz. Tifala se precipitó a su lado, tomando su cabeza entre las manos. Un remolino de luz verde fluyó alrededor de ellos y dentro del cuerpo de Wick, deteniendo el flujo de sangre.

"¿Estás seguro de que tienes control sobre esta cosa?" dijo Ovrym, con la voz tensa.

"Creo que sí", dijo Wick entre dientes apretados. "Es muy fuerte". Hizo un gesto con la mano, indicando a todos que retrocedieran.

Avernerius se recuperó, sin inmutarse por la explosión, bajó la cabeza y cargó contra la puerta. Sus cuernos de carnero se clavaron en la piedra y la grieta de la puerta se amplió. La luz del interior se oscureció y luego se desvaneció por completo.

El demonio redobló sus esfuerzos, y pronto grandes trozos de la puerta se desmoronaron en el suelo. El ruido era ensordecedor, y justo cuando Wick estaba seguro de que su oído nunca volvería a ser el mismo, el demonio se detuvo. Su respiración era entrecortada, y cada exhalación arrojaba humo y azufre a la habitación.

Entonces se hizo un silencio en la habitación, más intenso por la

repentina ausencia de sonido. Wick pensó que el demonio se había rendido, pero entonces extendió su mano izquierda hacia fuera, y una empuñadura de magma dorado apareció en su mano, y una cuchilla de fuego y humo explotó hacia arriba. Su brillo obligó a todos a protegerse los ojos.

31

Gryph flotó sin cuidado ni necesidad. Un estruendo lejano y sordo surgió de las profundidades y tocó el borde de su oído. Era como el latido de un antiguo leviatán despierto y hambriento de alimentarse.

Forzó su mente hacia el sonido y se dio cuenta de que estaba en las profundidades, oculto en la oscuridad. Algo le llamaba, algo importante.

El arma, dijo una voz dentro de su mente, una voz que se dio cuenta que era la suya.

Con la conciencia llegó el recuerdo, y con el recuerdo llegó el pánico. Empujó a través de la espesa nada hacia la conciencia y el dolor llegó con ella.

Gryph jadeó de dolor cuando recuperó la plena conciencia. No podía moverse, y le vinieron recuerdos del paralizante que Dirge había utilizado en el Túmulo. El estruendo que lo había devuelto al mundo del dolor se repitió una y otra vez, y comprendió que alguien, o algo, intentaba atravesar las enormes puertas de piedra.

¿Wick y los demás? Le vino un pensamiento. ¿Avernerius?

Abrió los ojos. Estaba colgado boca abajo, atado y amarrado, su cuerpo envuelto en las telarañas de los arácnidos, largas hebras que se enroscaban a su alrededor y luego desaparecían hacia arriba y hacia las sombras del techo.

Se sacudió el cuerpo de un lado a otro en un débil intento de escapar, pero sólo agravó aún más su herida de entrañas mal curada. Detrás de él, Myrthendir estaba sentado con las piernas cruzadas, con los ojos cerrados y la bolsa con el alma de Gryph apoyada en su regazo. El Príncipe Regente murmuraba en voz baja, y sus manos se movían en intrincados patrones sobre la bolsa.

Está tratando de romper la atadura del alma como lo hizo con el Sello del Rey Enano.

El shock se apoderó de Gryph. ¿Cómo es posible?

La diosa que le había dado la bolsa le aseguró que nadie, ni siquiera los dioses, podía romper la atadura. Sin embargo, de alguna manera este aberrante, este accidente de horror y malicia, ya lo había logrado una vez.

Ya tiene el sello. ¿Qué horrores puede desatar con los huevos? Gryph observó cómo el señor elfo se esforzaba por meter la mano en la mochila. *La bolsa se resiste*.

El sudor resbalaba por la frente del señor de los elfos, y un gruñido de dolor se le escapó de los labios, pero empujó con más fuerza, y entonces tuvo acceso. Todo su cuerpo se estremeció durante unos instantes mientras recorría el inventario de la bolsa. Un momento después, liberó su retorcido premio.

Myrthendir miró el huevo con triunfo mientras la mente de la larva le gritaba su odio. Myrthendir colocó el saco de huevos en una caja de cristal y metal. Al cerrar la tapa, los gritos telepáticos cesaron.

¿Una especie de éxtasis? Como el saco.

Myrthendir volvió a prestar atención a la bolsa. El sudor resbalaba por la frente del hombre. Cualquiera que fuera el método que estaba utilizando para romper el éxtasis, requería un esfuerzo extremo.

Tengo que liberarme. Los estruendos contra la puerta aumentaron de intensidad, pero no fueron suficientes para desconcentrar a Myrthendir. *Tal vez pueda atraparlo desprevenido.*

Gryph sospechaba que el hombre no era tan estúpido como para dejar a Gryph a su suerte sin vigilarlo de alguna manera.

Una respuesta llegó a Gryph en forma de arácnido. Su *Visión Nocturna* detectó a la criatura antes de que saliera de las sombras que se aferraban al techo, pero el brillo del oro y el latón, cuando salió a la luz, aumentó el afán depredador en cada movimiento de la, antes amistosa, máquina de servicio. La bestia mecánica, de un metro de ancho, se acercó a él, y sus ojos mostraban un espectro de vida.

Una parte de él me está observando, se dio cuenta Gryph. *Es hora de darle un espectáculo a esa parte.*

"No crees que el arboleth aceptará lo que eres, ¿verdad?" dijo Gryph, mirando el racimo de cristales que eran los ojos del constructo. "Un aberrante que es a la vez Prime y El'Edryn, pero a la vez ninguno de los dos. Eres una obscenidad. No tienes lugar en este mundo ni en ningún otro".

Abajo, el señor de los elfos se movió ligeramente, su estado de meditación se vio afectado por la burla de Gryph. El estruendo contra la puerta se hizo más fuerte y más partículas de polvo cayeron como una lluvia a cámara lenta desde arriba.

Necesito ganar más tiempo.

El arácnido se puso de pie, extendiendo sus patas delanteras. Una pequeña boquilla salió de lo que Gryph consideraba la boca de la

máquina y un fajo de telarañas pegajosas y fibrosas brotó de la boquilla. Golpeó a Gryph en la cara con suficiente fuerza como para sacarle sangre del labio. Sólo le quitó unos puntos de su *Salud*, pero ahora estaba amordazado.

Supongo que no está de humor para hablar.

El señor elfo volvió a su tarea, su mano izquierda seguía realizando los intrincados movimientos, pero la derecha se cernía ahora sobre la abertura de la bolsa.

Gryph movió su cuerpo de un lado a otro, impulsándose en una ligera rotación pendular mientras buscaba su lanza. Después de un minuto, Gryph encontró su arma y frunció el ceño. Unas gruesas redes sujetaban la lanza a una de las columnas de piedra. El color gris oscuro le indicaba que se estaba solidificando.

Pronto sería tan dura como la piedra.

Sus ojos volvieron a mirar a Myrthendir, cuya mano temblaba como si tratara de empujarla a través de la piedra sólida. El Príncipe Regente sudaba por el esfuerzo, la ruptura del sello le costaba mucho.

Tengo que acabar con esto ahora.

Dejó que su mente elaborara una estrategia, y unos momentos después, tenía un plan. No era uno grandioso, pero aceptaría cualquier cosa. Cerró los ojos y dejó que el *Mana* fluyera a través de él. Concentró su mente en la esfera brillante de luz multicolor que pulsaba en el centro de su pecho. Su mente extrajo varias hebras de ella, que pulsaron y giraron en muchas direcciones, listas para que Gryph desatara su poder acumulado.

Estaba preparado, y el destino de miles, sino millones, de personas se reduciría a la sincronización y la suerte.

Activó su *Anillo de Escudo de Aire*, y su mente moldeó y formó el campo de aire solidificado. Esperaba que las telas de araña fueran incapaces de resistir la fuerza que estallaba del escudo. Si no, se quedaría aquí hasta que Myrthendir tuviera lo que quería.

Sabía que el señor de los elfos lo mataría en cuanto ya no lo necesitara. El sonido del viento que corría luchó contra un desgarro que crujía cuando la red endurecida explotó alrededor de Gryph en un halo.

Con las ataduras cortadas, el cuerpo de Gryph volvió a ser víctima de la gravedad, y cayó, con la cabeza acelerando hacia el suelo de piedra, tres metros más abajo.

Giró, se quitó la mordaza de la boca y cayó de pie mientras tres torrentes de *Mana* bajaban a toda velocidad por sus brazos. Dos pulsaron en los brazaletes de cada muñeca, mientras que el tercero hizo que su brazo quedara rígido como la piedra. Los repetidos estampidos del monstruo que intentaba atravesar la enorme puerta provocaron una oleada de alegría en el corazón de Gryph.

Necesito ganar tiempo.

Gryph extendió el brazo hacia su lanza atrapada, y un cilindro de roca salió volando de la palma extendida. Había lanzado esta *Estalactita Voladora* con una punta plana en lugar de la punta afilada estándar del hechizo. Se estrelló contra las fibras endurecidas que atrapaban su lanza como un ariete mientras Gryph tiraba con la fuerza magnética de sus brazaletes.

El impacto de la piedra hizo caer fragmentos de la red endurecida y de la piedra del pilar en un amplio arco, pero la lanza se mantuvo firme. Gryph inyectó más mana en los brazaletes, y quiso que los músculos virtuales se flexionaran.

Detrás de él, sintió que Myrthendir se agitaba, y el pánico subió como la bilis a la garganta de Gryph. Se obligó a no mirar atrás, concentrando toda su voluntad en los brazaletes. Sintió el desgarro de las telas de araña antes de oírlo, y su lanza quedó libre y voló hacia su mano extendida.

Gryph giró y bajó la punta de la lanza, activando *Golpe Penetrante*, *Empalar* y *Mordisco de Yrriel*. Oyó el ruido metálico contra la madera cuando Myrthendir rechazó el golpe con su bastón. Las chispas de la descarga eléctrica fluyeron inofensivamente a lo largo de la punta de la lanza, y el elfo aberrante sonrió a Gryph con ojos malévolos.

"Demasiado tarde", dijo Myrthendir, y sostuvo el segundo huevo de arboleth en una palma levantada como Eva sosteniendo la manzana prohibida. Los ojos de Gryph se abrieron de par en par, y giró su lanza hacia atrás, preparando otro ataque.

Gryph se lanzó hacia adelante, pero otro chillido asqueroso surgió en su mente, y se estremeció de agonía. Se abrió paso entre el dolor y apuñaló con su lanza, pero primero una, luego dos, y después una docena de gruesas telarañas se enredaron en sus muñecas, brazos, torso y piernas, tirando de él desde todas las direcciones.

Myrthendir introdujo el segundo huevo en otro dispositivo de estasis y se dirigió a la mesa Nexus, situada en el centro de la sala. Allí colocó el *Sello del Rey Enano* en la ranura y empujó hacia abajo. El tintineo del metal sobre la piedra se elevó en la sala, y un pedestal circular se levantó de la mesa de piedra.

Gryph luchó contra sus ataduras, haciendo caer la punta de la lanza sobre una de las pegajosas hebras de telaraña. La aserró, cortando la unión de los hilos.

"Suelta la lanza", dijo Myrthendir casi distraídamente, como un profesor agotado que regañara a un adolescente con un escupitajo.

Gryph forcejeó más, y la hebra de telaraña se rompió. Otras dos sustituyeron a la que había cortado, y tiraron de su el brazo en un ángulo imposible. El dolor lo obligó a soltar la lanza, y el ruido sordo del metal contra la piedra resonó en la sala, repentinamente

silenciosa. Ambos hombres sabían lo que significaba la ausencia de sonido.

"Parece que tus amigos se han rendido. Supongo que ahora sólo quedamos tú y yo". Myrthendir cerró los ojos y puso la mano sobre una sección de la mesa del Nexus cubierta de runas. Las paredes de la columna volvieron a girar hacia la mesa, revelando un hueco que contenía una calavera, una calavera que llevaba una corona de hierro simple, con incrustaciones de joyas.

La Corona de Hierro descansa en la frente del último Rey de Piedra, pensó Gryph al escuchar las palabras de Errat en su mente. Entonces se le ocurrió un pensamiento bastante macabro.

Estoy mirando mi propio cráneo.

Myrthendir metió la mano en el hueco de la columna, a un centímetro de la corona. Cerró los ojos como si estuviera realizando una ceremonia reverente. Luego se llevó la banda de hierro frío hasta la frente. Se colocó la corona en la cabeza, abrió los ojos y miró a Gryph. El movimiento proyectó un halo multicolor alrededor de su cabeza, y sonrió.

Gryph utilizó *Identificar* en la corona.

Corona de hierro

Clase de objeto: Artefacto Ancestral

Categoría de objeto: Pasivo/Activo.

Poderes pasivos.
Poder(es): *Desconocido*

Poderes Activos.
Poder(es): *Desconocido(s): Desconocido*

Límite de mana: *Desconocido*
Enfriamiento: *Desconocido.*
Íconos ranurados: *7 de 7.*
Poderes de los íconos: *Desconocidos.*

La Corona de Hierro era el símbolo de autoridad del Rey de Piedra sobre todos los Thalmiir. El primer Alto Rey de Thalmiir, Durgath, el Destructor, la elaboró como símbolo de autoridad y unidad tras su victoria sobre el último Rey Dragón. Cada una de las siete piedras preciosas incrustadas en la banda de hierro frío es un ícono que representa el poder de cada uno de los siete grandes reinos de Thalmiir. Las seis piedras más pequeñas representan los seis reinos más pequeños, todos ellos subordinados a Dar Thoriim, como se representa en el diamante luminiscente central.

¿Qué es un *Artefacto Ancestral y por qué mi habilidad de identificación no me dice nada?*

Gryph contempló la maravillosa corona. Una parte de él se

preguntaba por qué los Thalmiir la habían fabricado con hierro común cuando tenían acceso a metales más preciosos. Los íconos eran piedras preciosas de muchos colores que brillaban con una luz interior.

"¿Has poseído alguna vez un poder real, Gryph?" preguntó Myrthendir. "No las habilidades marciales de un guerrero o la magia insignificante de los elementos". Levantó la mano con la palma hacia arriba y dejó que el fuego arcano danzara por ella. "¿Sino verdadero poder? La capacidad de hacer tuya la mente de otro".

"¿Como hiciste con los Moradores?" dijo Gryph, luchando por liberarse.

"En cierto modo, supongo. Eran débiles de mente, los llamados Moradores de la Oscuridad, pero sirvieron para su propósito. Un poco exagerados y dramáticos para mi gusto, con sus tontas máscaras y sus inútiles ceremonias. Pero, proporcionaron la distracción perfecta. Y la ironía era demasiado buena para dejarla pasar".

¿Qué ironía? pensó Gryph. *Me estoy perdiendo algo aquí.*

Myrthendir pareció ignorar su ligero paso en falso y empujó otra piedra cubierta de runas sobre la mesa de piedra. Se produjo un estruendo en el techo y un torrente de agua estalló desde las tuberías que estaban sobre ellos. Las esclusas se llenaron y se hundieron en las tuberías del fondo. El agua pasó de la furia a la calma a medida que se llenaban las canalizaciones. Entonces se produjo un estruendo de piedra deslizándose contra piedra, y la pared detrás de Myrthendir se partió y se deslizó hacia el suelo.

Los globos de luz cobraron vida uno a uno, revelando una sala que se extendía cientos de metros dentro de la montaña. El tamaño de la sala era impresionante, pero lo que la luz revelaba era francamente aterrador. Miles y miles de hombres altos y sin rasgos característicos permanecían en silencio e inmóviles, como si esperaran que alguien les diera órdenes.

"Los warborns", dijo Gryph, con un carámbano de miedo clavándose en su corazón.

"No sé nada de dónde vienes, de este lugar que llamas Tierra, pero sé una cosa, a ambos nos han mentido toda la vida. Nos dicen que somos únicos, importantes, que estamos aquí por un propósito superior, parte de un gran plan. Es una ficción agradable que una vez creí. Entonces mi cuerpo, mi mente, tal vez incluso mi alma fue alimentada".

La mano del Príncipe Regente se dirigió a la nuca, donde la columna vertebral se unía al cráneo. Unos dedos temerosos se cernieron sobre la nuca y, por un momento, sus ojos se distanciaron y sus pensamientos estuvieron en otra parte.

"Cuando todo lo demás se despoja, la verdad queda al descubierto".

"¿Y qué verdad es esa?" Dijo Gryph, luchando contra sus ataduras.

"Que estamos solos en un universo indiferente y que seres malévolos acechan en la oscuridad. No hay ningún propósito superior, ninguna Fuente que nos ame a todos. Sólo existe el interminable ciclo repetitivo de la muerte y el renacimiento, el aquí y el ahora, y no somos los amos de los Reinos."

"Sé lo que eres", dijo Gryph.

Una sonrisa siniestra cruzó el rostro de Myrthendir: "Oh, lo dudo".

"Tú eres esa oscuridad. Eres un aberrante del Prime".

Una mirada de rabia cruzó el rostro de Myrthendir, y sin previo aviso, media docena de los arácnidos que estaban cerca de él implosionaron como si se hubieran encontrado de repente bajo mil pies de agua aplastante.

Volvió su mirada hacia Gryph, y por un instante, Gryph sintió que su cabeza también iba a implosionar. Luego el señor elfo se calmó y le dedicó a Gryph una sonrisa malévola.

¿Qué demonios era eso? ¿Telequinesis?

"El xydai. Ha llenado su mente de falso entendimiento. No tiene más idea de lo que soy que la que yo tenía antes. Soy diferente a todo lo que los Reinos han visto. Soy mucho más que cualquiera de ustedes, y mucho menos. Soy lo divino y la base. Soy todo y nada".

"Te crees un dios".

Myrthendir rio, y era una risa genuina, no la carcajada malvada de los locos, o la muajaja caricaturesca de algún villano maníaco.

"Los dioses", dijo con un gesto despectivo. "Los dioses son mezquinos agentes de poder que utilizan el miedo, la violencia y la mentira para influir en las masas. Son patéticos y pretenden imponer su pequeño orden a los pueblos de los Reinos. Tú sabes tan bien como yo que la civilización se encuentra para siempre en un precipicio, y todo lo que necesita es el más mínimo empujón para caer en el caos."

"¿Y piensas darle un empujón al mundo?"

"¿No lo ves, incluso ahora?" La decepción cruzó su rostro. "Esperaba que tú, más que nadie, lo entendieras".

"¿Por qué iba a entenderlo?"

"Lo sentí en Aguas Profundas. Tú y yo somos más parecidos de lo que admites. Viste algo de lo que yo he visto". Extendió la mano. "Te mostraré más".

Las visiones explotaron en la mente de Gryph. La larva de Arboleth, con sus dientes voraces y sus tentáculos clavándose en su cerebro. La armada de los Prime se abalanzaba sobre Korynn, arrasando ciudades y pueblos. Un ejército de xydai dirigido por hechiceros illurryth y supervisado por arboleth en sus enormes tanques flotantes de agua y elemental. Poderosos ejércitos cayendo ante la embestida de la Ascendencia Oscura, ciudades arrasadas, reinos destruidos. Durante todo esto, Gryph fue un espectador, incapaz

de moverse o ayudar.

Entonces llegó lo peor de todo. Un planeta conquistado y cientos de arboleth trabajando en conjunto, realizando un ritual, lanzando un hechizo a gran escala. El miedo se apoderó de Gryph mientras se encontraba en las llanuras devastadas del mundo que ahora llamaba hogar y miraba hacia el cielo mientras una infección cancerosa devoraba la luz del sol y oscurecía el mundo.

"Ya vienen. Sabes que es cierto. Oíste su llamada en el fondo de tu mente".

Gryph había oído, y había intentado fingir que no lo había hecho. Una horrible verdad llenaba a Gryph. Lo sintió en sus huesos y en su alma. Los Prime eran mucho peores que Ouzerio, el Rey del Túmulo, que había sacrificado las almas eternas de incontables miles de personas para prolongar su horrible media vida. Eran peores que Aluran, cuyas amenazas de asesinato y violencia eran sólo la punta del mal que era capaz de desatar.

La Ascendencia Oscura se acercaba. Gryph sabía que era cierto y sabía que eran un peligro mayor que cualquiera que hubiera encontrado hasta ahora en los Reinos, y que venía a por todos ellos.

"Sí, lo ves, ¿no? Los Prime no descansarán hasta que extingan toda la vida; hasta que no quede nada más que Prime".

"¿Y tú quieres ayudarlos?" Dijo Gryph y escupió. "Nunca te aceptarán".

"No voy a ayudarles", enfureció Myrthendir, provocando un nervioso revoloteo entre los arácnidos. "Abriré sus prisiones acuáticas y las convertiré en ataúdes".

"¿Por eso necesitas a los warborn?"

"¿Los warborn?" Myrthendir se rio. "Son meras herramientas, impresionantes si nuestro amigo Errat sirve de ejemplo, pero herramientas, al fin y al cabo. Son un medio para un fin, pero no son el arma que los Thalmiir estaban tan desesperados por proteger. Lo sabes, ¿verdad?".

La mirada de Gryph lo decía todo.

"Oh, mi tonto amigo, me decepcionas, no eres quien esperaba que fueras. Cuando nos conocimos, percibí otra mente tocada por el Prime que de alguna manera seguía siendo libre, y me alegré. Pensé que era alguien como yo, alguien lo suficientemente fuerte para hacer lo que debe hacerse".

"No te ayudaré".

"Ya veremos. Esperaba que te unieras a mí de buena gana, que vieras que lo que hago es necesario, pero de una forma u otra, me ayudarás a destruirlos."

"Trabaja conmigo entonces, no contra mí", rogó Gryph.

La tristeza, quizá incluso la soledad, cruzó el rostro de Myrthendir.

Se quedó en silencio, mirando a Gryph con melancolía mientras un momento de debate se desencadenaba en el interior del aberrante príncipe elfo. Entonces los ojos de Myrthendir pasaron de Gryph a algo que estaba detrás de él.

Gryph no pudo volverse, pero un siseo chisporroteante creció, y luego un profundo resplandor naranja lo iluminó. El sonido se hizo más fuerte, y un chorro de aire sobrecalentado irrumpió en la habitación, haciendo que la piel de Gryph se llenara de sudor al instante. Peor aún, cualquier pequeña posibilidad que tuviera Gryph de influenciar a Myrthendir se quemó con el calor.

"Tus amigos son persistentes, les daré eso, pero llegan demasiado tarde". Presionó otro de los botones de piedra cubiertos de runas. Por un momento no ocurrió nada, pero luego otro estruendo de piedra sobre piedra retumbó en Gryph. Era un sonido que se estaba cansando de oír.

Una depresión circular en el suelo frente a la mesa se abrió, y un gran cubo de adamantina fundida surgió de las profundidades.

Identificar no le proporcionó ninguna información, pero supo una cosa. Esta caja, no los warborn, era el arma por la que Thalmiir había sacrificado su ciudad.

"Ya sabes que el último Rey de Piedra se volvió loco, pero ¿sabes por qué?"

"Estoy aburrido de tus historias".

"No, no lo estás", dijo Myrthendir con una sonrisa. "Al igual que yo, entiendes que el verdadero poder reside en el conocimiento. Es increíble lo que puedes aprender si sabes dónde buscar".

Sacó el huevo de arboleth del contenedor de éxtasis y lo sostuvo a la luz. La larva dentro del saco opaco tuvo un espasmo de furia. Gryph sintió que el toque de clarín de la monstruosidad etérea tiraba de su mente una vez más. La larva sabía quién era, sabía que había matado a su padre. No, eso no era exacto, no a su progenitor, sino a su antiguo ser. Esta larva no era un vástago del arboleth que Gryph había matado, sino una continuación.

Gryph no tuvo tiempo de contemplar el horror de esa verdad cuando Myrthendir volvió a hablar, con los ojos pegados al huevo de arboleth.

"¿Sabías que el último Rey de Piedra tenía uno de estos? Fue saqueado durante una incursión de la Alianza. Creyó que podría ayudarle a derrotar a los Prime. Si hubiera sido más fuerte de mente, habría tenido razón. Pero era un hombre desesperado y roto, y el Prime utilizó esas debilidades contra él".

El diamante que antes era luminiscente en la frente de la corona se encendió con oscuridad, absorbiendo la luz que lo rodeaba, y Gryph sintió que una profunda tristeza se le metía en el alma. Myrthendir

agitó la mano sobre el cubo, y una sección de la pared se separó, revelando una pequeña alcoba. Introdujo el saco de cuero en la ranura, y la pared del cubo se cerró.

La presión en la mente de Gryph desapareció y, por un momento, el mundo quedó en silencio. Luego, desde lo más profundo del cubo, un zumbido bajo se elevó al borde de la audición, como un enjambre de abejas lejano.

"Para cuando sus artífices terminaron de construir el warborn, la mente del Rey de Piedra había desaparecido. Se había convertido en un avatar del Prime, y con su guía, construyó esto".

El señor elfo puso las manos sobre el cubo de adamantina.

"Fue el arma definitiva en la guerra, construida por un Thalmiir, no para ser usada contra la Ascendencia Oscura, sino por ellos contra todos los pueblos libres de los Reinos. Así es como operan los Prime. No toleran otra conciencia que la suya. Infestan, infectan y devoran".

Gryph sabía que el Príncipe Regente, ese elfo aberrante que era a la vez más y menos Prime, decía la verdad, y eso lo aterrorizaba.

"Me aseguré de que los Prime vean lo que hice aquí hoy. Saben que el arma fue encontrada, y cuando regresen a Korynn, vendrán por ella". Al toque de Myrthendir, la parte superior del cubo se abrió, y el bajo zumbido se convirtió en un cacofónico zumbido de rabia. "Yo digo que los dejemos".

Un torrente de niebla negra surgió y salió de la vasija, girando y dando vueltas en el aire, como un millón de diminutos ácaros a la caza de una presa. La niebla negra se elevó y se enroscó en el aire por encima de Myrthendir y se detuvo como un depredador que estuviera evaluando a su presa. Pulsó y palpitó girando hacia arriba y volando hacia Gryph.

32

El calor que desprendía la espada de Avernerius se abalanzó sobre ellos como un tsunami. Ovrym y Tifala retrocedieron involuntariamente. Errat se protegió los ojos. Sólo Wick parecía imperturbable ante el calor punzante, acercando una mano al infierno y sonriendo como un tonto.

Las bocanadas de calor y humo se desprendían de la hoja y se retorcían hacia el hechicero como si fueran atraídas hacia él por algún tipo de campo magnético. Cuando tocaron sus dedos extendidos, se enroscaron alrededor de ellos y fueron absorbidos, aspirados a través de los poros de su piel.

Soltó una risita y se volvió hacia Tifala, con los ojos del color de las brasas. "Esto se siente increíble".

"Seguro que sí, cariño, pero tenemos un poco de prisa".

"Claro", dijo Wick, pero un espasmo en lo más profundo de sus entrañas lo detuvo en seco, y se golpeó el pecho con el puño como un hombre que ha comido demasiado. Eructó y un chorro de llamas salió de su boca. Desgarró el espacio entre Tifala y Ovrym, obligando a ambos a apartarse del camino. "Oh, mierda, lo siento".

Un gruñido gutural salió de Avernerius. Wick se preguntó si el demonio sólo estaba disgustado por el robo de calor de Wick, o si era algo más. *Probablemente le moleste estar atado a un idiota.*

Errat ayudó a Tifala y a Ovrym a ponerse en pie, y el adjudicador lo miró con odio. "Si sobrevivimos a este día, os enseñaré disciplina. Si no, la gente morirá".

"Espero que lo hagas mejor que mi padre", dijo Wick, bajando la cabeza en señal de auténtica contrariedad.

"¿Podemos volver a centrar nuestra atención en derribar la puerta impenetrable, por favor?" preguntó Tifala.

Wick asintió y miró a Avernerius. "Puede que quieran encontrar algo tras lo que esconderse". Le dio al enorme demonio alguna señal invisible, y el terror abisal agarró su hoja de magma con ambas manos

y la empujó hacia la fisura que había hecho en la puerta.

Por un momento, la puerta resistió la embestida de calor. Nadie en la sala respiró durante varios segundos mientras la observaban, pero entonces apareció un tenue resplandor en la superficie, que se tornó de un naranja intenso. El resplandor se hizo más intenso, y un silbido se elevó cuando el metal y la piedra fundidos rezumaron de la herida y salpicaron el suelo a los pies del demonio.

Avernerius empujó hacia delante, los enormes músculos de su espalda y sus hombros se flexionaron con el esfuerzo, y lentamente la espada avanzó. Instintivamente, todos retrocedieron una par de metros. El gas y el calor se acumularon en el interior de la creciente perforación al igual que la presión. Salpicaduras de roca y metal fundidos salpicaban cada pocos segundos chisporroteando contra la piel del demonio, pero sin causar ningún daño.

Al cabo de unos instantes, la hoja atravesó la puerta y Wick ordenó al demonio que la retirara. Wick trató de asomarse, pero la perforación estaba varios metros por encima de su cabeza. En otras circunstancias, su patético salto habría sido divertido.

El demonio volvió a gruñir y Wick se volvió hacia Errat. "¿Puedes ver algo?" Errat se adelantó, su resistencia natural al fuego, aunque no tan alta como la nueva inmunidad de Wick, le permitió acercarse lo suficiente como para asomarse.

"Puedo ver a Gryph. Está atado por una red arácnida, pero está vivo. Myrthendir está en el puesto de control de toda la ciudad". Errat se volvió hacia los demás, con los ojos muy abiertos por la preocupación. "Y lleva la *Corona de Hierro*".

"¿Corona de Hierro?" preguntó Tifala.

"Concede al portador el poder de controlar el arma". Errat se movió para obtener otra vista, y sus ojos se abrieron de par en par. "Veo a mis hermanos, los warborn", dijo Errat con asombro.

Wick, Tifala y Ovrym intercambiaron miradas de pánico, y luego Wick se volvió hacia Avernerius. Con un movimiento de cabeza, el monstruo cthónico volvió a introducir la empuñadura de su espada en el agujero y reactivó la hoja. Poco a poco, fue aliviando el poder de corte del magma alrededor del perímetro de la puerta. En unos minutos más, la atravesarían.

Que sea a tiempo, rogó Wick.

*****

Gryph trató de moverse mientras las estelas de niebla negra gritaban hacia él, pero las telarañas se habían endurecido y lo mantenían inmóvil. Desesperado, envió una oleada de *Mana* a su *Anillo de Escudo de Aire*, esperando más allá de toda esperanza que el período de enfriamiento del objeto mágico hubiera terminado.

Sintió la ráfaga de aire que se expandía cuando el escudo se activó. La red endurecida que rodeaba su mano y su antebrazo se hizo añicos, enviando astillas de piedra en todas direcciones. El escudo de aire le envolvió la cabeza y la cara un segundo antes que la niebla negra, y la onda salpicó el globo invisible como el agua de lluvia en un parabrisas.

El diluvio de partículas giró y se estrelló contra el globo de aire solidificado con un ruido sordo que pudo oír y sentir. La niebla negra tenía toda la voluntad del Prime sin ninguna inteligencia, una fuerza más animal que consiente.

Abrió la interfaz del anillo e hizo una mueca mientras la *Salud* del escudo disminuía con cada ataque. *Quizá tenga un minuto más antes de que falle*. Intentó escuchar el siseo, sentir el calor, con la esperanza de que sus amigos pudieran pasar antes de que su escudo fallara, pero el estruendoso sonido de la niebla negra hacía imposible oírlo. *Date prisa, Wick*.

Entonces un horrible pensamiento llenó su mente. *Los demás no sabrán lo de la niebla negra. Tengo que avisarles. Necesito liberarme*. Su mente recorrió todos sus hechizos, poderes y habilidades, buscando opciones.

Escaneó su interfaz como un lector de velocidad, esperando que su subconsciente descubriera algo que él no había descubierto. No podía concebir ninguna forma de que sus hechizos, *Estalactita voladora*, *Cuerda animada*, *Ráfaga de agua*, *Escamas demoníacas*, *Halo de aire*, *Escudo mental, Vínculo telepático, Desintoxicación y Curación menor*, pudieran ayudarle a escapar. Pero podía avisar a sus amigos.

Lanzó *Vínculo Telepático* y extendió su mente hacia Wick. Sintió que se formaba el vínculo entre sus mentes, pero se sentía distante, confuso y lleno de estática, como una mala conexión de teléfono móvil. *Wick*, Gryph gritó a través del enlace. *El arma no son los warborn. Es una especie de criatura enjambre. Tengan cuidado. Toma todas las precauciones*. Se sintió tonto al decir esto último. No era como si sus amigos fueran idiotas que pensaban que estaban hackeando su camino en un Sandals Resort.

¿Gryph? fue la respuesta confusa de la voz de Wick, antes de que se cortara en una tormenta de pelusas. Gryph pudo oír lo que sonaba como un gnomo maldiciendo a lo lejos durante unos segundos, luego la estática empeoró y el enlace se rompió.

Su mente escudriñó sus habilidades y sus ventajas, desesperado por encontrar algún tipo de plan, pero no se le ocurrió nada hasta que sus ojos pasaron por la *Magia de Alma*. Paradójicamente, era su nivel más alto y la menos útil de sus habilidades, porque no conocía ni un solo hechizo de la esfera. Había alcanzado el nivel 27 sólo porque había gastado un *Punto de Ventaja Divina* en *asimilación* y luego había robado

el conocimiento de la mente de Ouzerio, el Rey de Túmulo, antes de matarlo.

Estaba a punto de apartar la pantalla con disgusto cuando vio *Enlace de Almas*. Había obtenido la *Ventaja de Nivel de Aprendiz* al alcanzar el nivel 20 en *Magia del Alma*. Le permitía atar a una criatura, una bestia o un animal a él si conseguía vencerlo en un concurso de voluntades. Sólo la había utilizado una vez, y esa batalla mental, contra un lobo atroz corrompido por el caos, había sido horrible.

Sus ojos se dirigieron al enjambre de partículas que asaltaban su escudo. ¿Podría funcionar? Decidiendo que no tenía nada que perder, Gryph cerró los ojos y despejó su mente lo mejor que pudo. En primer lugar, lanzó *Escudo de la Mente*, que permitía a su *Sabiduría* tomar prestada temporalmente la puntuación de su *Atributo* más alto a efectos de defensa mental. Sus 59 puntos de *Destreza* eran más del doble de sus 27 puntos de *Sabiduría*, y se sentía más consciente del universo y de sí mismo.

Esperando que el boost de su fortaleza mental fuera suficiente, Gryph activó *Ligadura de almas* e impulsó su voluntad hacia la niebla negra. Los hilos de magia del alma se extendieron hacia el remolino, y entonces sintió la niebla.

Era un arma sin sentido compuesta por millones y millones de motas microscópicas de algo atrapado a medio camino entre la energía y la materia. Para Gryph, parecía el equivalente de los Reinos a la nanotecnología. Hizo que su mente siguiera avanzando, y un indicador apareció en rojo en su visión.

***La ligadura del alma** ha fallado.*

La Niebla Negra no es un animal, ni una bestia, ni un ser sensible y, por lo tanto, no tiene alma que vincular.

Que mierda, pensó Gryph, con una parte de su mente cada vez más temerosa. ¿Cómo puedo luchar contra estas cosas? Miró a Myrthendir y empujó su voluntad hacia la mente del señor elfo. Sabía, por la descripción de *Ligadura de almas*, que atar un alma consciente era un acto maligno y lo empujaría más hacia el lado oscuro, pero no veía otra opción.

Los ojos del Príncipe Regente se levantaron y se fijaron en los de Gryph. El señor de los elfos enseñó los dientes con un gruñido animal, y entonces el escudo mental más fuerte que Gryph había sentido jamás se abatió como una trampa para osos, persiguiendo a Gryph. Éste retrocedió, y la mente de Myrthendir arremetió contra la suya, como el rápido golpe de la cola de un escorpión.

Si tuviera tiempo para consumirte, sintió la mente manchada del aberrante más que la escuchó. Los torrentes de su ligadura de almas

reaccionaron como un niño que toca una estufa caliente, y sospechó que, incluso con sus defensas mentales aumentadas, Myrthendir era más que capaz de respaldar la amenaza.

Pero entonces el señor elfo volvió a centrar su atención en el panel de control cubierto de runas, y los torrentes de *Ligadura de almas* volvieron a buscar. Se enroscaron en el cubo de adamantina, y en su interior, Gryph sintió la mente de la larva arboleth.

Concentró su voluntad en una fina daga de potencia psíquica y la clavó en la mente de la larva. Esperaba que ésta gritara de agonía psiónica, se enfureciera y agitara mientras intentaba zafarse, pero lo que ocurrió fue mucho más inquietante.

La larva ya no era Prime. Era como si Myrthendir hubiera borrado la mente de toda conciencia de sí misma. *Había esclavizado a la larva sobrescribiéndola con una mota de su propio ser.* Atrás quedó la superioridad y la rabia hacia las formas de vida inferiores. Desapareció la necesidad de conquista y genocidio. De la mente Prime no quedó más que un orden y una armonía perfectos, una inteligencia organizadora sin más personalidad que una IA común en la Tierra.

Gryph ya sabía que la *Mecánica del Juego*, el equivalente de los Reinos a las leyes de la naturaleza, podía ser pirateada. Así es como Alistair Bechard había invadido los Reinos desde la Tierra. Había reescrito las leyes de la naturaleza subyacentes y alterado la *Mecánica del Juego* en su beneficio. Ahora, sin darse cuenta, Myrthendir había hecho algo similar.

Ha construido la versión de los Reinos de una supercomputadora, se dio cuenta Gryph conmocionado. *Si puedo encontrar las subrutinas adecuadas, las que controlan la niebla negra.* Se adentró aún más, y pudo sentir la niebla negra en sí misma.

Había sospechado sentir la malicia del Primer, pero lo que sintió fue peor. Una inteligencia fría y calculada fluyó alrededor de Gryph mientras empujaba su mente hacia el interior. Estaba desesperado por controlarlo todo, por poner orden en el caos, todo al servicio de la mente que lo había creado.

Gryph buscó una puerta trasera. Sabía que Myrthendir no estaría familiarizado con el concepto de computación y esperaba que no notara la infiltración.

Gryph envió un reticente agradecimiento a su difunto padre, que había insistido en que Gryph aprendiera los fundamentos de la codificación cuando era niño. Introdujo una simple orden de una palabra en la estructurada mente alienígena y esperó.

¡PARA!

El mundo se volvió más silencioso y Gryph abrió los ojos. La niebla negra permanecía inmóvil mientras los últimos segundos de su *Escudo de Aire* se reducían a la nada y desaparecían con el silbido del aire

llenando un vacío.

Sabía que le quedaban pocos momentos antes de que Myrthendir descubriera lo que había hecho. *Tengo que librarme de estas ataduras*. Se adentró en la mente de la larva y envió otra orden a la niebla negra, justo cuando la mirada suspicaz de Myrthendir se dirigió de su panel de control a Gryph y luego al enjambre inmóvil de ácaros. La niebla negra se estremeció por un momento y luego se precipitó hacia Gryph.

Una vez, Gryph se había visto envuelto en una tormenta de arena mientras servía en Oriente Medio. Le había desgarrado la ropa y la piel, y le había dejado temporalmente ciego. Lo que Gryph estaba experimentando ahora era mucho peor, y el torrente abrasador de motas microscópicas desgarraba la ropa y la piel por igual. Pero también desgarraban las duras ataduras que lo sujetaban. Su *Salud* descendió apenas un 10%, pero el dolor le hizo sentir como si estuviera al borde de la muerte.

Cayó al suelo y ordenó que la niebla negra se disipara. Los ácaros volaron y se unieron de nuevo. Myrthendir saltó por encima de la consola y lo golpeó con su bastón. Gryph activó *Parada*, pero estaba casi ciego, y el golpe del señor de los elfos lo hizo retroceder.

La conexión de Gryph con la niebla negra se rompió como una banda elástica tensa que se rompe de repente, y el retroceso se sintió como un puñetazo en la cara de un baalgrath. Se tambaleó, evitando a duras penas el siguiente ataque de Myrthendir. Utilizó *Contraataque*, asestando un golpe en el costado de Myrthendir. El Príncipe Regente gruñó de dolor, y Gryph insistió en el ataque, girando y asestando otro golpe antes de ver que Myrthendir le sonreía.

Gryph sólo tuvo un momento para preguntarse por qué el señor de los elfos sonreía cuando la niebla negra le rodeó la cabeza. La claustrofobia se apoderó de él cuando los ácaros le llenaron la nariz y la boca. Las lágrimas estallaron de sus ojos cerrados y no pudo respirar. Un recuerdo de la infancia en el que se vio envuelto por cientos de moscas negras en los bosques cercanos al lago Bow le golpeó en la mente, y cayó de rodillas, cortando, desesperado por respirar.

Una parte distante de la conciencia de Gryph escuchó un ruido metálico a través del dolor y el terror, pero estaba demasiado concentrado en el ardor detrás de sus ojos como para prestar atención al sonido. Las minúsculas motas nadaron dentro de su visión y se introdujeron en su mente.

Sus músculos se calmaron y sintió que su resistencia al ataque de la niebla negra disminuía. Entonces, un vórtice de oscuridad lo arrastró hacia abajo, amenazando con asfixiarlo.

"Adiós, Gryph. Me entristece que no te unas a mí de buena gana,

pero la vida rara vez nos da lo que deseamos".

Entonces a Gryph no le quedó más que obedecer.

Myrthendir le sonrió. "Nuestros amigos han llegado justo a tiempo".

La boca de Gryph se abrió, y vomitó la corriente de niebla negra. Se arremolinó sobre él, disminuyó su tamaño y se zambulló de nuevo en el cubo adamantino. Lo poco que quedaba de Gryph recibió la orden de levantarse.

Hizo lo que se le ordenó, ignorando todos los dolores de su cuerpo como si fueran una carga ajena que soportar. Myrthendir miró por encima del hombro de Gryph y le dijo que se diera la vuelta. Lo hizo y la visión de sus amigos, una visión que momentos antes habría provocado un "fuck yeah" choque de puños, no despertó ni la más mínima sonrisa.

"¿Gryph?" preguntó Wick conmocionado.

El cascarón que había sido Gryph se quedó rígido, como un zángano de guerra esperando órdenes. La nueva y monstruosa forma de Avernerius no impresionó ni aterrorizó a este nuevo Gryph. No sintió confusión ni diversión ante el inesperado tono de piel de Wick. Sólo en el fondo, enterrado bajo capas de control, Gryph sintió algo, y fue miedo por sus amigos. *Corre*, gritó esta parte de su mente.

Pero nadie podía oírle, y entonces la niebla negra volvió a brotar del cubo.

33

En lo más profundo de las entrañas de la ciudad, en una sala que no aparecía en ningún mapa, la tapa de una caja del tamaño de un ataúd se abrió y un hombre que se creía muerto desde hacía tiempo despertó de su letargo. Había pasado milenios envuelto en un manto de tiempo inmóvil, pero desde su punto de vista sus ojos se habían cerrado hacía unos instantes.

El hombre era fornido, ancho de brazos y pecho y llevaba una larga barba que le llegaba a la cintura. Su piel era de la calidad correosa de alguien acostumbrado al trabajo duro y en sus ojos ardía una aguda inteligencia. Esos mismos ojos se esforzaban por enfocar y él parpadeaba para despejar el sueño de los años en ellos. Intentó hablar, pero sentía la garganta como un tubo lleno de serrín. Se chasqueó los labios y movió la lengua a lo largo de los dientes, estimulando unas glándulas salivales que llevaban mucho tiempo dormidas.

"Maevnera, ¿no se formó el campo de estasis?" Ninguna voz llegó a los ansiosos oídos del hombre por mucho que se esforzara. Los únicos sonidos eran un estruendo profundo y distante que sintió más que escuchó y un torrente de agua cercano. "¿Maevnera?"

Intentó incorporarse, pero sus músculos estaban agarrotados y el pequeño esfuerzo le produjo una docena de calambres. Apretó los dientes y su respiración se volvió áspera mientras quería que el dolor desapareciera. Al cabo de unos instantes, los espasmos disminuyeron y sus ojos se despejaron lo suficiente como para ver motas de polvo flotando en el aire por encima de su cabeza, débilmente iluminadas por globos mágicos en las paredes y el techo.

¿Por qué hay tanto polvo? ¿Y dónde está mi mujer?

El pánico se apoderó de él a medida que las conclusiones que no acababa de asimilar nadaban en lo más recóndito de su mente. Entonces, como una niebla quemada por el sol de la mañana, la comprensión le golpeó con la fuerza de un martillazo en el pecho.

La estasis funcionó, y la ciudad me ha despertado. Eso sólo podía significar una cosa ¡Alguien ha abierto la ciudad!

Impulsó su voluntad en los músculos y se sacó del sarcófago. Más polvo se esparció en el aire cuando sus pies llegaron al suelo. Sus rodillas se doblaron bajo él y casi se cayó. Se giró para ver el sarcófago de su esposa a una docena de metros de distancia y supo que algo iba terriblemente mal.

Estaba parcialmente abierto y una capa de polvo brotaba del labio expuesto como si fuera moho. Dio un paso tímido mientras el miedo le atenazaba. El segundo fue más firme y al tercer paso ya estaba corriendo. Agarró la pesada tapa de piedra y la empujó con su considerable fuerza.

Durante unos segundos no ocurrió nada, pero luego la tapa se movió centímetro a centímetro, hasta que se encajó en su carril y se abrió. En el interior, entre el polvo, los detritus y los excrementos de las alimañas, había los restos de un esqueleto y un collar de platino y zafiro.

Un sonido estrangulado intentó abrirse paso desde lo más profundo de su ser, pero no lo consiguió. Sus piernas cedieron y se desplomó contra el sarcófago. Las lágrimas llenaron sus ojos cuando la profundidad de su pérdida se impuso a la conmoción y lloró. No supo cuánto tiempo estuvo llorando cuando una voz le habló.

"Grimliir, mueve tu gordo y perezoso trasero".

Grimliir dio un salto, los ojos escudriñando la habitación, el corazón latiendo entre la excitación y el miedo. "¿Maevnera?" En el momento en que el nombre salió de su boca supo que ella no respondería, que la voz que había escuchado no había hablado en milenios, sino que era una invención suya.

¿Quizá me he vuelto loco?

Ambos habían conocido los peligros del plan. Él había intentado convencerla de que no se uniera a él, pero ella le había recordado que su misión era demasiado importante para fracasar y que dos oportunidades de éxito eran mejores que una.

Su plan siempre había sido desesperado. El éxtasis era una propuesta complicada: el equipo podía fallar, alguien podía descubrir su guarida oculta y, quizá lo peor de todo, el éxtasis podía acabar con la cordura. Los riesgos aumentaban cuanto más duraba el éxtasis.

"Y estoy escuchando voces". Y hablando solo.

Respiró profundamente, se preparó para lo que iba a hacer y se puso en pie. Miró hacia abajo en el hueco destinado a preservar la vida que, en cambio, le había robado la vida a su esposa. *Tal vez no es ella*, le suplicó su mente, pero era un deseo insensato nacido de una esperanza desesperada. El collar era el que le había regalado el día de su enlace. Tiró suavemente de la longitud de plata y platino y se

despidió.

Sólo entonces su mente le permitió preguntarse por qué se había despertado. ¿Y cuánto tiempo llevaba dormido? Se acercó a la mesa de trabajo situada en el extremo de la habitación. Como todo lo demás, una gruesa capa de polvo cubría la superficie de piedra. La limpió y puso la mano en una pequeña hendidura.

El lugar se calentó y una luz blanca se encendió bajo su mano. Empujó hacia abajo y una sección cuadrada se hundió, y el escritorio se partió por la mitad expandiéndose hacia afuera mientras otra sección se abría paso hacia arriba. Una serie de runas brillantes iluminaban la superficie.

Pasó los dedos por la superficie, tocando varias de las runas. Las runas palpitaron y cambiaron, dando a Grimliir acceso a una gran cantidad de información. Encontró lo que buscaba y se quedó con la boca abierta.

"He estado en éxtasis durante 6.719 años".

La parte de él que era el artesano, el pensador y el artífice se preguntó cómo habían cambiado los Reinos en todo ese tiempo. ¿Era el mundo un lugar mejor? ¿Peor? Si alguien había accedido a la ciudad, era probable que las cosas estuvieran peor, mucho, mucho peor.

El pánico se apoderó de su corazón cuando se le ocurrió una idea y sus dedos volaron sobre las runas. Varios chasquidos más y el sonido de una pesada losa de piedra en movimiento llamaron su atención. La pared izquierda se dividió en secciones y se separó.

La puerta de la bóveda era una serie de losas de piedra interconectadas, diseñadas para ser imposibles de abrir. Uno podría cortarla con una espada, un hacha o hacerla explotar con magia durante días y no conseguiría acceder a ella. Se necesitaba un código complejo para abrirla.

Sólo dos personas en toda la existencia conocen el código. Acarició la cadena de platino en su garganta. *Y ambas están en esta habitación.*

Apartó de su mente los pensamientos sobre su esposa muerta y entró en la cámara acorazada. Otros globos luminosos cobraron vida, iluminando los estantes cargados de metales preciosos, gemas, polvos mágicos y materiales de artesanía de todo tipo.

Un enorme autómata se encontraba a la izquierda, frente a una ranura que parecía haber albergado otra de las grandes monstruosidades metálicas. A primera vista, el autómata parecía tener el diseño estándar de un goliat, pero un examen más detallado reveló un hueco del tamaño exacto de un Thalmiir medio.

El corazón de Grimliir retumbó en su pecho. Su *equipo desapareció*. Apartó los ojos de la ranura vacía y se precipitó hacia un cubo adamantino construido en una tarima de piedra. Por todas las

apariencias, el cubo parecía sólido. No tenía bisagras ni puertas, ni grietas de ningún tipo. Grimliir colocó la mano sobre él y el metal pasó de sólido a líquido y fluyó hacia un lado, revelando un espacio cuadrado.

Una almohada de terciopelo rojo descansaba sobre una plataforma elevada. Una impresión circular se incrustaba en la suave tela, como si algo pesado y de unos veinte centímetros de diámetro hubiera reposado allí alguna vez. Al ver que la caja estaba vacía, Grimliir retrocedió como si le hubieran mordido. Se quedó mirando durante varios latidos de su corazón.

"El Sello del Rey Enano desapareció. ¿Cómo?"

La carga total de su inútil sacrificio lo golpeó, y se mareó. Sus manos se aferraron al borde del escritorio impidiéndole caer. Entonces sus nudillos se pusieron blancos mientras el miedo se convertía en furia.

"Fracasé". Su mujer había muerto para nada.

34

Barrendiel volvió a vomitar y Sillendriel lo sostuvo, con los músculos esforzándose para soportar el peso de su hermano. Sus piernas se doblaron, y ambos cayeron y se desollaron las rodillas. Habían pasado veinte minutos desde que Sillendriel había expulsado a Myrthendir de la mente de su hermano y, aunque los síntomas físicos estaban desapareciendo, su mente no estaría completa durante algún tiempo, si es que lo estaba. Estaba deshidratado y hambriento. Si ella no lo hubiera encontrado, pronto habría muerto.

"¿Cómo me encontraste?", su voz se quebró de dolor y pesar.

"Ya hablaremos de eso más tarde. Ahora tenemos que llevarte a la Espira. Debemos avisar a Gartheniel y reunir a los rangers".

Tomó su cara entre las manos y la miró fijamente a los ojos. No tenía dotes mentales, ya que era un hombre con una destreza puramente física, pero ella sintió que su mirada se clavaba en ella. "Quitaste los bloques, ¿no?"

Ella bajó la mirada y la preocupación se acumuló tanto en su expresión como en su mente. "Tuve que hacerlo. Era la única manera de encontrarte, de salvarte".

"¿Qué te hará, hermana?"

"Hablaremos de ello más tarde". Ella deslizó su mano bajo el brazo de él y le ayudó a ponerse en pie. Por un momento la legendaria terquedad de su hermano se apoderó de él, pero luego asintió y la dejó guiar.

"¿Alguna vez lo sentiste... en él?"

"No", guardó silencio por un momento, tratando de procesar los sentimientos que la invadían. "Debieron llevárselo cuando ustedes dos estaban en el mundo exterior. Nunca me dejó acercarme cuando volvisteis. Afirmó que había 'pasado página' de mí". Hizo una pausa, el dolor empujando sus labios hacia arriba en una sonrisa irónica. "¿Sabes que ni siquiera le he tocado desde que ha vuelto? Ni un solo abrazo, ni un beso de hermana en la mejilla, ni el más mínimo roce en

su brazo en siete años. Debe haber sabido que yo lo sentiría".

"El templo de Gypt", dijo Barrendiel conmocionado. "En el que encontramos a los Moradores de la Oscuridad. Estuvimos separados durante días y... Debieron llevárselo entonces, lo hicieron Prime".

"No es Prime, es algo más, algo peor".

Barrendiel abrió la boca y luego, sin saber qué decir, la volvió a cerrar. Los hermanos caminaron en silencio durante varios minutos antes de que una brisa fresca los envolviera. Doblaron una esquina y vieron el final del túnel y el verde de la Cuesta más allá. Al salir, Barrendiel respiró profundamente, como si el aire fresco pudiera limpiar las manchas de su mente.

"¿Cómo te llevó?" preguntó Sillendriel.

"Seguí el rastro de los Moradores de la Oscuridad hasta las catacumbas". Ella lo miró, con una mezcla de preocupación y rabia. "Lo sé, debería habérselo dicho a alguien, pero no sabía en quién confiar. Al menos uno de ellos es un ranger".

Una mirada de asombro cruzó el rostro de Sillendriel. "¿Estás seguro?"

Barrendiel asintió con la cabeza y ella pudo ver cómo el arrepentimiento se clavaba en él. Lo apartó y continuó. "Encontré su templo, el lugar donde tú me encontraste". Hizo una pausa. "Es antiguo. No puedo creer que hayan estado ahí abajo todo este tiempo, escondidos entre nosotros. ¿Cómo pudieron...?"

"No intentes entender el fanatismo, hermanito. No hay lógica en su locura".

Asintió, pero el consuelo no alivió la tensión en sus hombros. "Estaban realizando una ceremonia cuando Myrthendir, o la criatura en la que se ha convertido, llegó. Se apoderó de ellos y entonces vinieron a por mí.

Corrí, tratando de avisar, pero me atraparon y él se introdujo en mi mente. Me hizo olvidar. No recuerdo cuántos días hace de esto. Luego me dejó ir y viví mi vida, sin saber que había colocado algo dentro de mí, un interruptor que podía accionar cuando quisiera".

Sillendriel no necesitaba sus habilidades para entender lo que su hermano temía ahora.

"Cuando accionó ese interruptor, dejé de ser yo. Me sentí como un pasajero en un largo viaje que entraba y salía del sueño. A veces recordaba el viaje, otras veces no. Pero había otros allí conmigo. Utilizaba mi ventaja *Grupo de Aventuras* para controlarlos".

"¿Los Moradores?"

Barrendiel asintió mientras daban los últimos pasos desde las catacumbas hacia el claro cielo del amanecer. El aire era fresco y la hierba estaba resbaladiza por el rocío. Una ligera brisa descendía de las montañas y se deslizaba por el cabello de Barrendiel. Sus ojos

brillaban con lágrimas no derramadas y se volvió hacia Sillendriel.

"¿Acaso yo...?"

"Aunque lo hayas hecho, no fuiste tú, no fue tu culpa". Ella le acercó la cabeza a su hombro y lloró. No estaba segura de cuánto tiempo lo había consolado cuando una sola ráfaga de cuerno partió el aire de la mañana. Era un sonido que no se había escuchado en Sylvan Aenor en milenios.

"Dar Thoriim", dijo Barrendiel alarmado, y ambos corrieron hacia la Avenida, la larga y amplia vía que llevaba desde las Aguas Profundas a través de la ciudad y la Cuesta y hasta las puertas de la Espira. Al otro lado del agua, mientras el sol coronaba las montañas a sus espaldas, las torres de Dar Thoriim se abrieron paso, saludando la luz de la mañana por primera vez en milenios.

Unos segundos después, otro cuerno retumbó desde lo alto de la Espira. Por todo Sylvan Aenor la gente salió corriendo de las puertas y se precipitó hacia las ventanas. Entre ellos estaba Gartheniel, el Guardián de Sylvan Aenor, que había dormido muy pocas horas estos últimos días. Llegó a las puertas de la Espira justo cuando Barrendiel y Sillendriel llegaron a ellas.

"Reúne a los rangers", dijo Barrendiel. "Y armen a todos los hombres y mujeres capaces. Estamos siendo llamados a nuestro gran propósito".

Los ojos de Gartheniel volaron de Barrendiel a su hermana y ella asintió. A su favor, Gartheniel no hizo ninguna de las cien preguntas que debían estar quemándole los labios y se volvió, dando órdenes a los asistentes y a los guardias por igual. La gente se dispersó preparando la ciudad para la guerra.

"No estás en condiciones de dirigir esta lucha". Dijo Sillendriel.

"Soy el capitán de los Rangers de Sylvan Aenor y cumpliré con mi deber".

Sillendriel miró fijamente a su hermano, con una mezcla de miedo y orgullo en su rostro. No podía disuadir a su hermano de esta decisión, como una piedrilla arrojada no podría frenar un río. Asintió con la cabeza y llamó a un sanador. Luego se volvió hacia él. "Entonces, me voy contigo".

Barrendiel abrió la boca para protestar y luego la cerró. "Siempre fuiste más terca que yo".

Ella miró a través de las brillantes Aguas Profundas hacia las docenas de torres que sobresalían de la montaña en el lado más lejano. Había pasado toda su vida mirando esa montaña, temiendo el día en que la visión en su mente se hiciera realidad. Ahora miraba esa visión.

"Lo que ocurra hoy decidirá el destino de todos los Reinos".

35

Wick observó con horror cómo la corriente zumbante de *Niebla Negra* salía de la nariz y la boca de su amigo, dejándolo en una especie de estado zombi. La nube serpenteante de niebla se elevó, giró y luego se sumergió en una extraña caja de metal.

"¿Gryph?"

El zumbido se hizo más fuerte e intenso y la *Niebla Negra* surgió de la caja metálica y voló hacia ellos. Por instinto, envió un *Rayo Cthónico* hacia el extraño enemigo, pero los torrentes se separaron y el rayo de energía carmesí pasó volando sin causar daños.

Aumentó la velocidad y se lanzó hacia ellos.

La niebla llegó primero a Ovrym, rodeando su cabeza como un enjambre de abejas furiosas antes de sumergirse en su boca y fosas nasales. El horrendo grito del xydai duró largos y agónicos segundos antes de callar. La niebla salió de su boca, ahora más fina y menos densa. Se enroscó en el aire y se hundió de nuevo en el cubo adamantino.

"¿Qué demonios?" gritó Wick. Sin apartar los ojos de Ovrym, Wick bramó. "¡Avernerius, mata a Myrthendir!"

El terror abisal activó su espada de magma y corrió hacia el Príncipe Regente. Apenas estaba a medio camino del panel de control cuando varias docenas de arácnidos dispararon telarañas contra el monstruoso demonio cthónico. Los primeros ataques ni siquiera ralentizaron a la bestia, pero luego diez, veinte, cien de las pegajosas cuerdas se apoderaron de él y el demonio disminuyó su velocidad hasta arrastrarse.

La bestia ardiente blandió su claymore y varias docenas de autómatas se fundieron y explotaron. Luego, otros cien hilos envolvieron el brazo de la espada de Avernerius y lo sujetaron. El demonio trató de apartar la sustancia pegajosa con la mano libre, pero sólo atrapó esa mano también. Los arácnidos envolvieron al demonio y lo arrancaron de sus pies. Si Wick hubiera sido un hombre de la

Tierra en lugar de un gnomo de los Reinos, una visión de Gulliver contra los Liliputienses habría llenado su mente.

El demonio cayó al suelo con un estruendo y su espada de magma se apagó al caer de su mano. Varios cientos de chorros más de telarañas aseguraron al demonio al suelo, donde rugió con furia, antes de que más telarañas le cubrieran la boca amordazándolo.

"Vaya, mierda", gruñó Wick, empujando a Tifala hacia atrás.

Ovrym se quedó rígido como una estatua y entonces sus ojos amarillos se abrieron, el blanco nadando ahora con cientos de pequeños puntos negros. Se giró y blandió su sable contra Errat, que a duras penas bloqueó con su hacha el golpe sorpresa del adjudicador. Errat retrocedió a trompicones cuando otro chorro de ácaros microscópicos se introdujo en su boca y nariz.

El warborn cayó y tosió, y Ovrym se apartó de él y se lanzó contra Wick. El xydai apuñaló al gnomo con una precisión maquinal y Wick se agachó, evitando a duras penas un golpe decapitador. "¿Qué demonios estás haciendo?"

Detrás de Ovrym, Errat estaba de rodillas, tosiendo. Abrió la boca y vomitó el chorro de negro. Salió de él y giró en el aire, donde se ralentizó, se convirtió en ceniza blanca y se desvaneció en el viento. Errat se puso de pie, con una expresión de furiosa ira, mientras agarraba a Ovrym por la muñeca, deteniendo otro golpe que le habría quitado el brazo a Wick.

El xydai se giró sorprendido por la rabia, pero antes de que pudiera reaccionar, el enorme warborn lo lanzó hacia atrás por encima de su cabeza con todo el esfuerzo de un borracho lanzando una lata de cerveza vacía desde la ventanilla de un coche. Ovrym se estrelló contra la pared del fondo y cayó de golpe, inconsciente.

"¿Eres inmune?" preguntó Wick con asombro.

"Soy Errat. Estoy equivocado", dijo el warborn, como si esa simple explicación explicara algo.

"No estoy seguro de que eso sea una respuesta", dijo Wick, pero sus ojos se abrieron de par en par cuando otra corriente de color negro surgió por detrás del warborn. Cambió de dirección y descendió, dividiéndose en dos chorros al sortear un torpe golpe de hacha de Errat y se precipitó hacia Wick, arañándole la garganta y las fosas nasales.

*****

Desde las profundidades de su prisión mental, Gryph gritó cuando los ácaros penetraron en Wick. Su cuerpo se mantuvo rígido, su rostro inexpresivo no revelaba nada de la agitación que bullía en su interior. Entonces, un pulso de calor se extendió como un vórtice de bienestar desde el centro de su frente y unos pinchazos de luz estallaron contra

sus párpados. Millones de las diminutas máquinas mágicas que infestaban el cerebro de Gryph se convirtieron en puntos de luz cuando el calor curativo las extinguió.

Sus ojos se abrieron de golpe y supo que la *Divinidad* lo había limpiado de la infección. ¿Cómo?

Gryph miró a su alrededor y vio a Wick temblando mientras los ácaros infecciosos se apoderaban de él. Durante unos breves instantes, se preguntó por qué la piel de su amigo era ahora de color púrpura intenso, pero no tuvo tiempo de pensar en ello.

Tifala se apresuró a ir al lado de Wick y le tomó la cabeza suavemente con ambas manos, tratando de aliviar su ataque. Una luz verde fluyó de sus manos hacia su cabeza y él se calmó. Otro chorro le llegó por detrás. Gryph trató de gritar una advertencia, pero su garganta estaba tan raspada por los ácaros que su voz salió como un graznido apagado.

Gryph observó impotente cómo los ácaros se apoderaban de Tifala justo cuando su hechizo liberaba a Wick. El gnomo la miró con total comprensión mientras la mujer a la que amaba, la mujer que lo había curado, en lugar de salvarse, era tomada por el poder ladrón de mentes de la *Niebla Negra*.

No puedo dejar que esta arma escape de la ciudad, se dio cuenta Gryph. *Aunque eso signifique que nosotros tampoco lo hagamos*.

Wick, congelado por el miedo, vio cómo el rostro de Tifala se volvía hacia él con un propósito carente de emoción.

"¡Wick, muévete!" gritó Gryph, pero el gnomo se quedó mirando, como si la parálisis se hubiera apoderado de él. Gryph lanzó su cuerda mientras Tifala desenfundaba una de sus espadas mejoradas para la vida, una espada corta y curvada de luz verde pulsante.

La luz arcana de la *Anima Cuerda* volvió a flamear alrededor de su mano. El látigo de cuerda se rompió como si estuviera vivo y se enroscó alrededor del brazo de Tifala mientras su espada se clavaba.

Su expresión en blanco no cambió cuando la cuerda le impidió asestar un golpe mortal. Los hombros de Wick se desplomaron cuando la verdad de que su amada casi lo había asesinado llenó su mente.

"¡Wick, levanta tu pequeño culo y muévete!" gritó Gryph, pero el brujo no podía apartar los ojos de la impasible máquina asesina con el rostro de su amada. Gryph corrió hacia ellos mientras Tifala se tensaba contra la cuerda. Gryph usó *Obligar*, pero no sintió una mente consiente a través del vínculo, sólo el frío propósito.

La otra mano de Tifala sacó su segunda espada de la cintura y apuñaló hacia abajo. Wick se movió en el último segundo, impidiendo que la hoja le atravesara el corazón, pero le dio en el hombro. Gritó y Gryph supo que era sólo en parte por el dolor físico.

Tifala arrancó la daga y la levantó. "Tif, por favor, no", suplicó

Wick, pero la antes gentil Maestra de Vida gnoma ni siquiera reconoció su desesperación. Volvió a clavarla, pero esta vez chocó con el metal de la lanza de Gryph.

La cabeza de Tifala se dirigió a Gryph mientras se agitaba contra él. Él dejó caer la lanza, le agarró la muñeca y lanzó *Ráfaga de Agua* con la mano libre. El agua se abalanzó sobre ella y giró hacia atrás como un barco en un tsunami para estrellarse contra la parte delantera de la mesa de control. Algo crujió en ella al golpear la dura piedra de la mesa y Wick gimió.

Una punzada de culpabilidad atravesó a Gryph, pero recuperó su lanza y arrastró al gnomo hasta sus pies. "Debemos luchar".

"No le haré daño", dijo Wick con desesperada convicción.

"Tampoco yo, si puedo evitarlo, pero no podemos permitir que ella, u Ovrym, nos hagan daño".

Xeg se transportó al lado de Tifala, luego chilló y se transportó de nuevo cuando ella giró su espada vital hacia él en un amplio y torpe arco. El golpe en la cabeza la ralentizó, pero no le hizo tomar conciencia. El diablillo se lanzó sobre el hombro de Wick y le dio un golpe en la cabeza.

"¿Qué haces, dama bonita?"

Wick no se movió, ni siquiera se quejó del maltrato del diablillo. No podía apartar los ojos de Tifala. Gryph tiró del gnomo y del diablillo para que se pusieran de pie. Wick le robó una mirada a Gryph, una llena de desesperación y súplica. Una que rogaba a Gryph que le dijera qué hacer.

"Tenemos otro problema", dijo Errat y retrocedió hacia ellos, protegiéndolos del enjambre de arácnidos que los invadía. Cada golpe de su enorme hacha destrozaba y aplastaba a varios autómatas, pero seguían llegando más.

Gryph hizo una rápida evaluación de la situación. Tanto Ovrym como Tifala se estaban poniendo de pie, sacudiéndose los efectos de sus heridas. *Tengo que sacarlos de la ecuación*. Sus ojos se fijaron en un tramo de cadena que colgaba del techo, cuyos eslabones estaban retorcidos con restos de fibras antiguas. Gryph supuso que alguna vez había sostenido algún tipo de tapiz que había caído ante los estragos del paso de los milenios.

Volvió a lanzar *Anima Cuerda*, y la cadena enredó a Tifala y a Ovrym, arrastrándolos a la seguridad de un nicho en la pared. Lucharon y tiraron de sus ataduras sin ningún atisbo de emoción. Gryph temía que se dañaran, pero no podía gastar ningún esfuerzo mental en esa preocupación y obligó a su mente a volver a la batalla.

Mientras estaba distraído, Myrthendir había ordenado a la *Niebla Negra* que entrara en la cámara cavernosa donde dormían los warborn. Gryph observó cómo los ácaros se arremolinaban hacia abajo y hacia

varios de los enormes guerreros. Los cuerpos se convulsionaron y luego los ojos se abrieron de golpe nadando en negro.

"Tenemos que llegar a Myrthendir", dijo Gryph. "De alguna manera está controlando el arma".

"Sí, la *Corona de Hierro* controla la *Niebla Negra*", dijo Errat.

"Necesitamos a Avernerius", dijo Wick.

Todas las miradas se volvieron hacia el demonio que estaba tendido y que luchaba contra las pegajosas telarañas que lo ataban. Gryph conocía la fuerza de esos hilos y dudaba que incluso el poderoso terror abisal pudiera liberarse.

A Gryph le vino a la mente un recuerdo de su infancia, en el que había un viejo granero, docenas de telas de araña, un mechero y una paliza de su padre después de que casi quemara todo el granero. Miró al diablillo y un plan se formó en su mente.

"Xeg", dijo Gryph y los ojos del diablillo se volvieron hacia él. "Quema". El diablillo sonrió y se dirigió desde el hombro de Wick hasta el montón de fibras pegajosas que era el terror abisal. Dos chorros de fuego brotaron de las manos extendidas del diablillo y las telas de araña se carbonizaron y se separaron.

Avernerius rugió, no de dolor, sino de placer, y pronto la bestia infernal quedó libre. Miró a Xeg, con una sonrisa malvada de dientes largos como dagas que le partían la cara, y Xeg apuntó a Myrthendir. "¡Mata!" La monstruosa espada de Avernerius se reformó de la nada, un tótem fundido de magma y llamas. Rugió y se abalanzó sobre el señor elfo.

"¿Acaba de recibir órdenes de Xeg?" preguntó Wick, desconcertado.

La pregunta quedó sin respuesta mientras los arácnidos atravesaban las defensas de Errat atrayendo toda su atención. Wick sacó energía del extremo de su bastón y giró, abriéndose paso entre las máquinas. Errat y Gryph se convirtieron en remolinos de guadañas de destrucción y pronto el destacamento de arácnidos enviado hacia ellos quedó destrozado a sus pies.

Un estruendo como el de una enorme campana que se hace sonar se precipitó sobre ellos cuando Avernerius hizo caer su arma sobre Myrthendir. La espada rebotó en un campo invisible de energía que brillaba con un gris apagado bajo la corona de llamas que surgía de la hoja del demonio. Al parecer, a Avernerius no le había sentado nada bien que lo ataran. Volvió a atacar, redoblando la velocidad y la intensidad.

Myrthendir cayó de rodillas, y su bastón se desvaneció bajo los golpes. El señor elfo inyectó mana en su escudo, y Gryph esperaba que Avernerius pudiera atravesarlo, cuando un torrente de *Niebla Negra* se arremolinó detrás del enorme demonio y voló hacia su boca rugiente.

Avernerius se desplomó, y el ruido de su tos seca sonó como un

terremoto. El demonio se estremeció y sus músculos se flexionaron mientras intentaba luchar contra la infección. Luego cayó hacia adelante y se desplomó.

Por un momento, todos los presentes se quedaron mirando al demonio tendido, esperando a ver qué pasaba. Gryph clavó los ojos en Myrthendir, cuyos labios se curvaron en una sonrisa malvada mientras el demonio se ponía en pie a trompicones. Se tambaleó por un momento, antes de volverse finalmente para mirar a Gryph, Wick y Errat. Los ojos del demonio nadaban con ácaros negros.

"¡Mierdaaaa!" aulló Wick mientras el demonio corría hacia ellos.

"Te vuelves loco", dijo Xeg.

Errat saltó hacia delante y blandió su hacha contra el demonio, pero Avernerius bloqueó el golpe con un movimiento casual hacia atrás. Errat giró para evitar el contacto y hundió su hacha en el costado del demonio. Éste emitió un gruñido de dolor y dirigió al warborn una mirada que podría ser de respeto a regañadientes antes de darle un puñetazo en la cara con la mano libre. Errat voló hacia atrás, con el hacha cayendo de su mano.

Gryph envió una *Estalactita Voladora* al demonio antes de que pudiera ponerse en guardia. La lanza de piedra le impactó el hombro entre dos de las placas de magma, frenándolo.

Wick levantó las manos en alto en un gesto de lanzamiento que Gryph nunca había visto y luego se lanzó hacia el suelo. Se abrió una brecha hacia el reino cthónico y un remolino de humo rojo sangre y lanzas dentadas de rayos amarillos putrefactos estalló en la sala y giró hacia el demonio. A medida que se acercaba, el vórtice emitió un ruido feroz, como el chirrido de monos enfadados, seguido de docenas de manos diminutas con garras.

Un destello de alegría infantil apareció en la mente de Gryph al recordar el personaje de dibujos animados del Demonio de Tasmania. En otras circunstancias, Gryph se habría reído, pero ésta no era una situación normal.

El tornado de garras se clavó en el lugarteniente abismal, rebanando, cortando y desgarrando su carne. Avernerius aulló y Gryph juró que oyó una docena de vocecitas riéndose mientras el vórtice giraba alrededor del demonio, un paso por delante de cada uno de sus torpes contraataques.

La sangre del demonio se esparció en amplios abanicos hasta que la rabia se apoderó de Avernerius y decidió que ya era suficiente. Abrió la boca y un ruido agitado parecido al de un gato a punto de vomitar se agitó en su interior. Un momento después, un penacho de magma brotó de su boca y salpicó el vórtice lleno de demonios.

El ruido de docenas de gatos quemándose vivos desgarró los oídos de Gryph y luego el cono de humo y garras desapareció con un

estallido. Gryph ayudó a Wick a ponerse en pie. Fuera lo que fuera ese hechizo, le costó mucho al gnomo.

"Eso es todo lo que tengo", dijo Wick, confirmando los pensamientos de Gryph.

Avernerius se puso de pie y lo fulminó con la mirada. Gryph no tuvo tiempo de preguntarse por qué el demonio mantenía su furia mientras él se había vuelto tan pasivo, ya que el demonio se abalanzó sobre ellos. Dirigió su ira hacia todos ellos, pero cuando miró a Wick, su ira se convirtió en furia. Detrás de él, las varias docenas de arácnidos supervivientes se organizaron, como apoyo para un monstruo que no necesitaba ninguno.

"Tengo una idea", dijo Errat y miró a su compañero arácnido, con una mirada cabizbaja. A diferencia de sus congéneres, la mascota de Errat, como la consideraba Gryph, había permanecido cerca del alto warborn desde que había comenzado la batalla, de alguna manera inmune a la sumisión del enjambre.

La araña arrulló y extendió un pie para tocar a Errat. El warborn asintió, y la araña salió disparada hacia sus compañeros, sorteando una ardiente pezuña hendida que intentaba aplastarla. Un arco de relámpago verde salió del arácnido de Errat y golpeó a uno de sus compañeros. Luego, una reacción en cadena de rayos en cascada saltó de un autómata a otro. Pronto todo el enjambre tembló y explotó.

Por separado, la metralla y la fuerza de uno de los autómatas condenados apenas habrían arañado la piel escamosa de Avernerius, pero las docenas que explotaron a la vez golpearon al demonio con trozos de metal irregulares, oleadas de energía eléctrica y ondas de fuerza punzantes.

El demonio cayó de rodillas, dejó caer la espada y tosió sangre negra. La espada cayó al suelo y desapareció en una nube de humo carmesí.

Durante varios segundos pareció que el sacrificio del arácnido sería el fin del demonio, pero entonces se puso en pie a trompicones y su rugido de rabia incontrolada ensordeció momentáneamente a Gryph. Apretó los ojos mientras su mente intentaba superar el dolor y la desorientación.

Volvió a abrirlos cuando el fuerte chasquido de las pezuñas de Avernerius golpeando la piedra se dirigió hacia él. Gryph bombeó *Mana* en sus brazaletes y arrojó su lanza con todas sus fuerzas.

La punta, acelerada por las ondas de fuerza magnética, se estrelló contra el muslo de Avernerius justo cuando el látigo demoníaco chasqueó su cola de púas hacia él. Sintió la ráfaga de aire al no alcanzar su cabeza por centímetros. Gryph rodó a un lado y el demonio pasó con estrépito. Utilizó más *Mana* para arrancar la lanza de la pierna de la bestia y ésta se liberó con un desgarro de carne y un

chorro de sangre.

Un rápido vistazo con *Análisis* le indicó a Gryph que la *Salud* del demonio había descendido por debajo del 20%. El demonio lanzó un puñetazo de revés a Gryph, golpeándolo en el pecho y dejándolo sin aire. La *Salud* de Gryph disminuyó, pero la bestia ya no le prestaba atención.

Gryph debió perderse parte de la batalla durante su caída, porque cuando se recuperó vio que Errat había perdido su hacha. El warborn se agachaba y esquivaba como un campeón de peso mosca, haciendo llover golpes sobre el demonio más lento. ¿Errat está ganando de verdad? pensó Gryph con asombro, pero entonces Avernerius atrapó el puño del warborn y tiró hacia abajo, aplastando la cabeza de Errat contra su rodilla. El warborn cayó de bruces, aturdido.

Wick aulló y envió una andanada de *Rayos Cthónicos* a la espalda del demonio. Entonces, con menos esfuerzo que el de un hombre al aplastar una mosca, el demonio lanzó su cola hacia atrás. Se clavó en el pecho de Wick y salió por su espalda. La sangre púrpura goteó de la punta de obsidiana.

El gnomo puso cara de asombro y tosió un chorro de sangre. Sus ojos se clavaron en los de Gryph mientras intentaba hablar, pero no se le ocurrió nada. Entonces Avernerius levantó a Wick de sus pies, suspendiéndolo por encima del suelo de piedra. Wick gritó y se aferró a la cola de púas con ambas manos.

Con un movimiento casual de la cola, Avernerius lanzó a Wick contra la pared. El gnomo chocó con el ruido sordo y húmedo de la fruta podrida y se deslizó hacia abajo y hacia el canal lleno de agua. La corriente se lo llevó y desapareció, arrastrado a las entrañas de la ciudad.

"¡No!" Gryph gritó y lanzó su tramo de seda de araña mientras lanzaba *Anima Cuerda*, esperando que el enfriamiento del hechizo hubiera pasado. Nada se había sentido tan bien como el suave deslizamiento del rollo de cuerda al pasar por sus manos y caer en el agua espumosa. Gryph sintió que se enroscaba en algo, tirando con fuerza de Gryph y amenazando con arrancarlo de sus pies. Se inclinó hacia atrás y tiró.

"¡Errat, ayuda! Por favor". Gryph gritó y ordenó que el otro extremo de la cuerda volara hacia el alto warborn mientras la envolvía alrededor de su propia cintura. Otro violento tirón sacó a Gryph de sus pies y lo metió en el canal.

*****

Myrthendir vio cómo la cuerda envolvía el antebrazo de Errat y los músculos del warborn se esforzaban por detener el impulso del gnomo y el jugador, pero la fuerza del agua del canal arrancaba los brazos del

constructo. Se deslizó varios metros más antes de encontrar un punto de apoyo seguro y mantenerse firme.

"Mátalo", dijo Myrthendir a Ovrym y Tifala, que se estaban quitando las cadenas ahora que el hechizo de Gryph se había desvanecido. Ovrym apuntó con su arco y hundió una flecha en el hombro del warborn. El impacto y el dolor hicieron que Errat se tambaleara hacia adelante, perdió el equilibrio y desapareció en la violenta corriente.

Myrthendir se acercó a Ovrym y le dio un revés. "Lo hiciste a propósito". El xydai cayó de rodillas y miró al señor elfo con una leve sonrisa, sus ojos amarillos momentáneamente claros. Myrthendir frunció el ceño y cerró el puño, y más de la *Niebla Negra* se elevó hacia abajo y hacia Ovrym. La sonrisa del xydai se desvaneció, sus ojos volvieron a ser negros y regresó la expresión sedosa de la obediencia.

La rabia luchó contra la razón en el rostro de Myrthendir durante unos instantes antes de que una sonrisa malvada curvara sus labios y mirara de Tifala a Ovrym. "Siempre hay tiempo para los que tienen paciencia". Agarró a Ovrym por la barbilla. "Y te haré tomar diez vidas por cada una de las suyas y la obligaré a matar a su amado, si es que aún vive".

Myrthendir les dio la espalda y entonces un profundo estruendo anunció el descenso de una enorme rampa hacia abajo. "Es hora de saludar a la gente de Sylvan Aenor".

36

El hombro de Gryph se golpeó contra la pared del túnel mientras el agua caía en picado cubriéndolo de oscuridad. Se esforzó por enderezarse, pero cada golpe contra la tubería no sólo disminuía su Salud en una pequeña fracción, sino que también hacía imposible saber en qué dirección estaba.

Tengo que llegar a Wick antes de que se ahogue. Agarró la cuerda y le ordenó que tirara de él hacia el gnomo, pero la corriente luchaba contra la fuerza motriz de la cuerda. El peso de su amigo se resistió y Gryph tiró, acercando a Wick.

La mano de Gryph agarró el tobillo de Wick y lo acercó. Se acercó a la cara de su amigo y lanzó *Halo de Aire*. Una burbuja respirable se expandió alrededor de la cabeza de Wick. Gryph trató de introducir su propia cara en el halo, pero la resistencia fue demasiado poderosa.

Es lógico, pensó Gryph, y volvió a lanzar el hechizo.

Sus dedos estaban a medio camino de los gestos necesarios para invocar el halo cuando su cabeza se golpeó contra el lateral del túnel. El *Mana* que se acumulaba alrededor de su mano se encendió y le golpeó como una descarga eléctrica.

Desventaja Añadida.

Retroalimentación de Mana

Te distrajiste durante el lanzamiento y tu hechizo falló. Eres víctima de Retroalimentación de Mana. 1 punto de daño por punto de Mana requerido para lanzar el hechizo fallido. No puedes lanzar hechizos hasta que desaparezca la Desventaja.

***Daño:** 30*

***Duración:** 2 minutos (4 segundos por punto de Mana requerido para lanzar un hechizo fallido)*

Desventaja Añadida.

Te estás ahogando; 5 puntos de daño por segundo.

Mierda, pensó Gryph mientras una quemadura ácida se acumulaba

en sus torturados pulmones y el furioso indicador llenaba su visión. Se arremolinó y giró, luchando contra la corriente, impresionado de que el indicador siguiera enfocado. *No quiero saber que me estoy ahogando, otra vez.*

Gryph iba a morir, pero tal vez podría proteger a su amigo de la violencia infligida al estrellarse contra las paredes del túnel. Rodeó con sus brazos y piernas el pequeño cuerpo del gnomo. Una luz chispeó en su visión y tardó un momento en darse cuenta de que venía de delante y no eran globos de su muerte inminente que chispeaban detrás de sus ojos.

Gryph entrecerró los ojos y vio una enorme turbina agitando el agua, lo que probaba su sospecha sobre el propósito del enorme canal. *El agua da energía a la ciudad.* Sospechaba que la máquina, que probablemente lo cortaría en dos antes de ahogarse, generaba la energía que había abierto las puertas que ocultaban al ejército warborn.

Tal vez estropeemos los engranajes lo suficiente como para cerrarles las puertas. Y tal vez ese imbécil de Myrthendir muera aplastado.

Era una fantasía nacida de la desesperación y la falta de oxígeno, pero era divertido considerarla. Su velocidad aumentó a medida que el túnel se estrechaba, proporcionando más presión y, por tanto, más potencia a las turbinas. Gryph giró, usando su propio cuerpo para proteger a Wick de las aspas de la turbina que giraban como un ventilador. Si tenían suerte, no los partiría a ambos por la mitad.

El pecho de Gryph quería explotar y miró a su pequeño amigo por última vez. Los ojos de Wick estaban cerrados y la herida de su pecho era un cruel agujero, que generaba un flujo constante de sangre púrpura tras ellos. La visión de los extraños cambios físicos de su amigo, y la total ignorancia de Gryph sobre las razones de estos, hicieron que toda la situación fuera mucho peor.

Lo siento, Wick. Gryph estaba cansado y quería cerrar los ojos. Dejó que sus ardientes pulmones se liberaran y una cascada de burbujas fluyó alrededor de su cabeza. Justo antes de perder el conocimiento, imaginó que una mano fuerte le agarraba el tobillo.

El mundo se desvaneció en negro.

Gryph tosió. El dolor le recorrió los pulmones mientras jadeaba para respirar desesperadamente. Una gran mano le dio un golpe nada suave en la espalda y vomitó un torrente de agua.

"Calma, respira tranquilo", dijo amablemente una voz familiar. "Te tengo".

Gryph inhaló una, dos, tres veces y el dolor se desvaneció. Levantó la vista para ver a Errat sosteniéndolo. Profundos cortes marcaron el cuerpo del warborn y Gryph se dio cuenta de que Errat los había protegido de la turbina con su propio cuerpo. *Dijo que sus huesos eran*

de acero.

"¿Wick?" dijo Gryph con una voz ronca que apenas podía oír por encima del sonido del agua agitada.

El gigante warborn agachó la cabeza, negó y se apartó. Wick yacía de espaldas, con los ojos vacíos mirando al techo. Desde el cuerpo de Wick se extendía un charco de agua poco profundo, manchado por riachuelos de sangre, y Gryph supo la verdad. Wick, su amigo, estaba muerto.

"No, no, no", aulló Gryph y corrió al lado del gnomo. *No puedo perder otro*. Agarró al gnomo y lo sacudió, con la esperanza de que se tratara de una broma enfermiza de los gnomos, pero el agujero del tamaño de un puño en el pecho de Wick lo obligó a ver la verdad.

Gryph se balanceó hacia adelante y hacia atrás acunando la cabeza de Wick en su regazo, y por un brevísimo instante volvió a estar en las frías montañas del norte de Corea, acunando a otro camarada caído. Aquel día había sido incapaz de salvar a su amigo, pero aquí, en los Reinos, las cosas eran diferentes. Aquí el hombre llamado Gryph tenía el poder de cambiar el destino de la gente.

"Acuéstalo y sujétalo", le dijo Gryph a Errat. El warborn lo miró con confusión, pero hizo lo que le pidió.

Gryph dirigió su mirada hacia el interior. La *Divinidad* rondaba justo fuera de su percepción normal en el espacio entre su tercer ojo y su alma. Apenas comprendía el *Artefacto Divino*, pero con él poseía un potencial casi infinito. Gryph se concentró en el centro brillante de la *Divinidad*, abrió la interfaz del artefacto y activó las ventajas de la *Divinidad*.

Árbol de Ventajas de Divinidad Prime.

Inspirar: *Esta cualidad permite al dios inspirar a sus seguidores. Una vez al día, el portador de una Divinidad puede inspirar a todos sus seguidores. Inspirar otorga a los seguidores +5 a todos los atributos, +50 a todas las estadísticas y +25% a todas las Regeneraciones durante una hora. Los seguidores son aquellos que te eligen su deidad.*

Imbuir: *Esta cualidad permite al dios potenciar el arma de un seguidor con un poder increíble. Una vez al día, el dios puede imbuir un objeto, convirtiéndolo temporalmente en un objeto mágico de nivel de artefacto durante 24 horas. El artefacto está determinado por aquellos que la deidad ha poseído, utilizado o encontrado. El portador del artefacto debe ser un seguidor del dios.*

Asimilación: *Una vez a la semana, un dios puede Asimilar una habilidad de un oponente derrotado. La habilidad se convierte en parte permanente del conjunto de habilidades del dios. El nivel obtenido es igual a ⅓ del nivel de habilidad del oponente. Por ejemplo, si el portador de una divinidad derrota a un mago con nivel 60 en Magia de Fuego, alcanzará el nivel 20 en magia de fuego.*

Resucitar: *Una vez a la semana un dios puede devolver a la vida a un seguidor caído durante 24 horas.*

Tiene un único Punto de Ventaja Divina para gastar. El recurso ultra raro lo obtuvo cuando su divinidad subió de nivel. Había guardado sabiamente el segundo que había recibido hasta que supiera mejor cómo gastarlo. Había utilizado su primer punto para comprar la ventaja *Asimilación* y su valor ya le había servido.

Ahora sólo había una opción para su otro punto de ventaja. Activó la cualidad de *Resucitar* y la rabia se apoderó de él ante la crueldad. Claro, la cualidad haría que Wick volviera de entre los muertos, pero sólo por un día. ¿Qué ocurriría entonces? ¿Moriría de la misma manera que la primera vez? ¿Habría dolor o simplemente se desvanecería en la nada? ¿Era una crueldad que podía infligir a su amigo? ¿A Tifala?

Gryph miró a Errat, buscando algo en el enorme comportamiento del estoico que pudiera ayudarle a decidir. "¿Tengo derecho?" preguntó Gryph en voz alta.

Errat estaba sentado tan sereno como el Dalai Lama y tan expectante como un leal perro labrador. Parpadeó unas cuantas veces, como si fuera un antiguo ordenador que procesa las viejas cuestiones de la existencia humana. Al cabo de unos instantes, habló. "Querrá despedirse".

El alivio luchó contra el miedo dentro de Gryph. ¿Podría el warborn ver sus pensamientos? Decía no ser un mago del pensamiento, pero parecía tener percepciones que confundían la lógica y el sentido común. ¿Podría confiar en él? Dejó de lado las sospechas. Ahora no era el momento, y Errat tenía razón. Si le dieran a elegir, Wick cambiaría el saber cuándo iba a morir por otro día de vida y la oportunidad de salvar a la mujer que amaba.

Gryph seleccionó *Resucitar* y cerró su interfaz de la *Divinidad*. Una luz brillante se expandió en su visión y pasó como una ola de calor curativo por su cuerpo, encendiendo cada molécula, cada átomo, cada mota de lo que era, había sido y sería, con luz sagrada.

Era uno con todos los Reinos, a la vez parte del todo y nada. Una voz surgió sin proponérselo desde lo más profundo de este nexo de posibilidades. *Soy un dios*. Se dio cuenta de que la voz era suya, aunque no había hablado.

Tan rápido como había surgido, la luz se desvaneció y Gryph estaba de vuelta en la fría y húmeda cámara en lo profundo de la tierra, acunando la cabeza de su amigo muerto. Extendió la mano, tentativa y temblorosa, y tocó a Wick en la frente. Las palabras le vinieron de improviso y se llenó de fuego sagrado una vez más.

"Soy Gryph, dios de los Reinos, y ordeno a las trece esferas que atiendan mi llamada y devuelvan la vida a este hombre, Dinkwick Flintspanner".

Un torrente de calor fluyó por un brazo y un hilo de agua por el

otro. Las plantas de sus pies se afianzaron y se mantuvieron firmes, mientras que sus piernas se volvieron ligeras y aireadas. Sus ojos ardían con luz empírea mientras el humo carmesí del reino inferior fluía por las yemas de sus dedos.

Su corazón palpitaba con la luz verde de los vivos antes de que la aplastante oscuridad de la muerte lo atenazara con fuerza. Un sinfín de pensamientos revoloteaban por su mente mientras su cuerpo flotaba en el éter. Los átomos y las moléculas de su ser se reorganizaban en patrones ordenados para luego ser retorcidos y liberados por los hilos caóticos de todas las posibilidades.

Por último, su tercer ojo brilló en plata y brotaron hilos de su alma, atrayendo a los demás hacia sí antes de bajar a Wick.

Gryph cayó sobre su amigo, jadeando. El sudor le caía a chorros y pronto fue arrastrado por un viento frío que no provenía de la habitación, sino de la repentina pérdida de algo para lo que no tenía palabras.

Su corazón tronaba por el esfuerzo y la anticipación, pero Wick yacía inmóvil debajo de él. La pérdida se clavó en él cuando su mente y su alma se dieron cuenta de lo tonto que había sido. Por supuesto, la muerte era definitiva. No era un dios, a pesar de la arrogancia que le había invadido al usar *Resucitar*

Entonces Wick se levantó tambaleante, vomitando agua, sangre y trozos de su última comida. Sus ojos se abrieron y sus manos se aferraron a los brazos de Gryph con pánico. "¿Qué…?" Sus ojos se clavaron en los de Gryph y su boca se movió, pero no pudo formar sus pensamientos en palabras.

"Está bien, tómalo con calma".

"Yo estaba..."

"Muerto... sí".

Wick se abrió la camisa y no encontró un agujero desgarrado y ensangrentado, sino una piel sana de color púrpura oscuro.

"¿Cómo?"

"La Divinidad. Compré una *Ventaja Divina* llamada *Resucitar*. Pero hay algo que necesitas..."

"¿Dónde está Tifala?"

Gryph colgó la cabeza. "Myrthendir la tiene. La *Niebla Negra* la tiene".

"No. Por favor. ¿Por qué no me llevó a mí?"

"Lo intentó. Tifala, de alguna manera, te limpió mientras la tomaba a ella".

"Por supuesto, lo hizo", dijo Wick y trató de ponerse de pie, pero sus músculos, recientemente muertos, se agarrotaron, y se derrumbó en los brazos de Gryph.

"Woah, ¿estás bien?"

"No, no estoy bien. Me dijiste que había muerto, me trajiste de vuelta y el amor de mi vida ha desaparecido. Estoy lejos de estar bien".

"Hay algo más que debes saber".

"¿Hay algo más?" Wick le miró con una mezcla de miedo y rabia a punto de hervir.

"Sólo tienes un día".

"¿Hasta qué?"

"Hasta que pase el efecto de *Resucitar*".

"¿Qué pasará entonces?"

"No estoy seguro. No es que haya hecho esto antes".

La mirada de asombro y miedo en el rostro del gnomo se convirtió en una ira lívida. "¿Voy a morir, otra vez?"

Gryph asintió.

"¿Entonces por qué?"

Gryph agachó la cabeza, sabiendo que Wick tenía razón. Se trataba de una crueldad a la que nadie debería enfrentarse. Pero los Reinos eran más grandes que Wick o Gryph. Levantó la vista y miró los ojos de Wick, que ahora tenían manchas amarillas mezcladas con su marrón natural. "No puedo detener a Myrthendir solo. Necesito ayuda si queremos salvar a Tifala y a Ovrym".

Wick se echó hacia atrás y le dio un puñetazo a Gryph con toda la fuerza que pudo, pero sus músculos, recientemente muertos, eran como gelatina y el golpe le dio a Gryph en la pechera. Wick se agarró la mano con dolor y rabia. "Maldita sea, estaba apuntando a tu cabeza".

Gryph se arrodilló, ofreciéndose a Wick. El gnomo volvió a tomar impulso y se detuvo. "No puedo creer que vaya a morir de nuevo". Dejó caer el puño sobre su regazo y miró a Gryph. "Prométeme una cosa".

"Cualquier cosa".

"No puedes dejar que me vea morir".

Gryph dudó un momento antes de asentir.

"Yo también lo juro", dijo Errat y tanto Gryph como Wick dieron un salto.

"¡Ganneth! ¿De dónde demonios saliste?"

"Del Crisol", dijo Errat tras un momento de confusión.

"¿El qué?" preguntó Wick, ya molesto con el enorme warborn.

"Preguntaste de dónde vengo. Nací en el Crisol".

"¿Y qué demonios es eso?" preguntó Wick.

"Un artefacto de gran poder. Ayudó a mi padre a concederme la vida".

Wick se quedó mirando un momento, con la boca abierta y luego cerrada, sin saber cómo responder a la historia de origen del warborn.

"¿Alguien más tiene alguna historia de origen inútil que contar? No tengo todo el día"

"No, puede que sea algo", dijo Gryph y ambos hombres, alto y bajo lo miraron. "¿Puede este Crisol salvar a Wick?"

Los ojos de Wick se abrieron de par en par y luego se dirigieron a Errat, desesperado por alguna buena noticia.

"Creo que sí".

"¿Dónde está?"

"En lo alto de la torre del Artificador".

"¿Y dónde es eso?" dijo Wick molesto.

Errat se volvió y señaló hacia arriba y detrás de ellos. "Por ahí".

Un destello de esperanza llenó los ojos de Wick.

"¿Y dónde está la entrada a la ciudad?" preguntó Gryph.

"Sin que los círculos portales estén activos, hay varias horas en esa dirección". El gran warborn señaló en la dirección opuesta.

"¿Podemos reactivar los círculos portales?" Preguntó Wick.

"Si tuviéramos el *Sello* y el tiempo".

"No tenemos ni lo uno ni lo otro", dijo Gryph y miró a Wick, sabiendo qué decisión había que tomar, pero dándole al gnomo la oportunidad de tomarla. Después de varios momentos, Wick levantó la vista, puso una mano en el brazo de Errat y otra en el de Gryph.

"Ayúdenme a salvar a Tif".

37

Los warborn marchaban con el sonido atronador de diez mil pies. La mayoría llevaba cota de malla y cadenas, y la mayoría portaba espadas, hachas o martillos, mientras que otros eran especialistas de la fila que llevaban arcos o arbalestas. Una guardia de honor de diez personas llevaba y protegía el cubo indestructible que albergaba la *Niebla Negra*.

La *Niebla Negra* era la verdadera arma que los Thalmiir trataban de ocultar al mundo. Por muy unantes que fueran los warborn, no eran más que músculo, mientras que la *Niebla Negra* era control, puro y mortal.

El Prime pronto regresaría, y Myrthendir maldijo a los antiguos Thalmiir por ser cobardes, por no usar el arma creada por su rey loco.

Podrían haber acabado con el Prime hace mucho tiempo, pero eligieron el libre albedrío en lugar de la victoria.

Escupió a sus pies y su mente retrocedió hasta el día, hace más de una década, en que descubrió el primer trozo del tapiz no tejido que le había conducido hasta este momento.

En un antiguo y largamente olvidado volumen sobre el surgimiento de la Ascendencia Oscura, encontró una única mención a un ataque de los Prime en los días más oscuros antes del surgimiento de los Dioses Antiguos. La mayoría de los historiadores, incluso sus hermanos entre los Loremasters de Xynthos, tenían fe en que los Prime sólo habían invadido Korynn una vez en el año 7.683 AC.

Atacaron sin previo aviso y se ensañaron con el planeta durante gran parte de los dos siglos siguientes antes de retirarse misteriosamente. La Alianza escribió historias elogiosas sobre su gran victoria y todos los pueblos de Korynn creyeron hasta el día de hoy que los héroes de antaño persiguieron a los demonios etéreos de vuelta a las estrellas.

Pero eran verdades a medias. Myrthendir encontró una copia del perdido *Escrito de Cerrunos* pudriéndose en un templo dedicado al

antiguo Dios Cornudo del Conocimiento. El tomo estaba en tan mal estado que se convirtió en polvo cuando pasó la página. Sólo vio un pasaje en el que se describía una feroz batalla entre los Dioses Antiguos y "demonios del éter y el pensamiento, que nos siguieron desde los Reinos Exteriores buscando lo que les robamos".

Mediante un estudio más profundo, Myrthendir se enteró de que estos demonios etéreos eran Primes, y que habían invadido Korynn no una, sino dos veces. Sus invasiones eran cíclicas, llegando cada 6.720 años. Si esta historia oculta era exacta, entonces los Prime vendrían de nuevo en sólo trece años.

Llevó sus pruebas ante los Loremasters de Xynthos, seguro de que alertarían a todo el pueblo de Korynn a tiempo para reunirse y luchar contra la inminente invasión de los Prime. En cambio, se burlaron y ridiculizaron de él por pregonar "profecías indemostrables".

Myrthendir abandonó Xynthos aquel día, disgustado por el miedo y el conservadurismo de los Loremasters. Pasó los siguientes años buscando pruebas para presentarlas a sus antiguos maestros. Entonces, en una ruina hundida en las profundidades de las arenas de Gypt, encontró la prueba que buscaba, y esa prueba lo encontró a él.

Hasta el día de hoy, Myrthendir no entendía cómo había sobrevivido al arboleth, cómo había resistido al Prime, cómo había evolucionado para dejar atrás a todos los demás seres consientes. Ese día se consumió y renació, y ahora, todos estos años después, cumpliría su propósito. Hoy amanecería una nueva era, donde el orden gobernaba el caos, donde todas las voces eran una sola. Su voz.

Que venga el Prime y vea en qué me convertí.

Los pensamientos de Myrthendir volvieron al presente mientras la luz del nuevo sol calentaba su rostro. Condujo a su ejército a través de las puertas de Dar Thoriim sabiendo que sólo él podía destruir al Prime. No le importaba el coste de la victoria porque el fracaso significaría un destino peor que la muerte. Todos llegarían a creer como él, de una forma u otra.

El ejército marchó hacia el agua con la gnoma y el xydai a su lado. Miró a la maestra de la vida de pelo púrpura y vio que una lágrima marcaba su mejilla.

"Firmes", gritó Myrthendir y todo su ejército se detuvo. *Impresionante,* pensó. Ningún ejército de mentes libres podría obedecer órdenes tan rápidamente. Se arrodilló ante Tifala y le quitó la lágrima con un suave dedo.

"Sientes su pérdida, ¿verdad? Incluso a través de la bruma que la *Niebla Negra* ha cubierto sobre ti, todavía lo sientes. No te preocupes, pronto te quitaré todo el dolor".

Un ligero escalofrío recorrió a Tifala, un escalofrío que Myrthendir habría pasado por alto si no la hubiera estado mirando. Su rostro se

volvió amable y se inclinó hacia ella, susurrándole al oído.

"Lo amabas de verdad, ¿no es así?". Observó cómo se formaba otra lágrima en el rabillo del ojo de ella. "Tus recuerdos sólo te distraerán de nuestro gran propósito", se levantó, y el cubo de adamantina se abrió. La *Niebla Negra* giró hacia arriba, se enroscó en el aire y volvió a girar hacia abajo, hacia Tifala.

Ella trató de moverse, pero los ácaros dominantes seguían sujetando su mente. El chorro de negro le llegó a la nariz y a la boca, y ella se ahogó y tuvo espasmos antes de que sus ojos se llenaran de negro una vez más.

El señor de los elfos sacó su daga de la funda que llevaba en la cintura y se la puso en la mano. Enroscó sus dedos alrededor de la empuñadura y se volvió hacia Ovrym. "Arrodíllate", dijo, y el xydai hizo lo que se le había ordenado. Se volvió hacia Tifala y sonrió. "Córtalo por mí".

Sin dudarlo, Tifala se acercó a Ovrym, y la daga brilló en plata cuando le pasó la hoja por la mejilla izquierda. Ni siquiera se inmutó mientras la sangre goteaba del profundo y limpio corte.

Myrthendir les sonrió a ambos y se puso en pie. Una ligera brisa les trajo los olores de las Aguas Profundas. Miró al otro lado del lago, hacia la Espira. "Es hora de que enseñemos a mis viejos amigos algunas duras verdades".

*****

El viento fresco de la mañana agitaba el cabello de Barrendiel mientras caminaba de un lado a otro del muelle. A su alrededor, los 1.000 Rangers de Sylvan Aenor estaban preparados para la batalla. Detrás de ellos, varios miles de ciudadanos armados de diversos niveles de habilidad y capacidades estaban listos para defender su ciudad del traidor Myrthendir.

El corazón de Barrendiel se sentía muy triste. Los rangers contaban con 1.001 guerreros desde el día de su fundación en honor a los 1.000 guerreros de Sylvan Aenor y su rey que lucharon en la última batalla contra la Ascendencia Oscura hace tanto tiempo. Ahora les faltaba uno, un lugarteniente y uno de los asesores más cercanos de Barrendiel los traicionó a todos.

Conocía bien al hombre, o eso creía, pero era un Morador de la Oscuridad, un adorador de los demonios Prime. Si el capitán de los rangers no hubiera sido víctima de las aberrantes cicatrices mentales de Myrthendir, habría pensado que el precio que pagó el teniente fue un castigo adecuado. Pero nadie, ni siquiera un traidor, merecía que su mente fuera destrozada, desviada y sustituida por la calculada maldad de su primo despojado.

Barrendiel cambió de postura e hizo una mueca. Los sanadores

hacían maravillas curando las heridas que podían ver, pero había heridas más profundas que ninguna magia curativa podía reparar. Había sido prisionero de su propia mente desde su nefasta misión en las catacumbas. Una misión en la que su propio primo, su más antiguo e incondicional amigo, había llenado su mente con una extensión parasitaria de su propio ser corrupto y había conducido su cuerpo como si fuera un carro de caballos.

Barrendiel había estado tan indefenso como un cautivo atado cuando Myrthendir pronunció palabras usando su boca, palabras que asegurarían una presunción de culpabilidad contra él cuando desapareciera.

Eso ya era bastante horrible, pero luego Myrthendir lo utilizó para controlar a los Moradores, para tender la trampa al hombre llamado Gryph. Barrendiel temía no volver a estar entero. Entonces, su hermana lo encontró y le dio la oportunidad de hacer las cosas bien. No desperdiciaría esa oportunidad, aunque le costara la vida.

Ahora, mientras la gente de Sylvan Aenor esperaba que la muerte descendiera sobre ellos, Barrendiel envió una súplica silenciosa al éter. *Ayuda a este hombre, a este jugador llamado Gryph*. Le quemaba el orgullo que la supervivencia de su pueblo pudiera depender de un extraño, pero doblaría la rodilla ante este hombre de la Tierra si ayudaba a su pueblo a vivir.

Barrendiel no sabía cómo su primo había roto la atadura del alma en la bolsa de Gryph. Por lo que dijo Gartheniel, sacar el *Sello del Rey Enano* de la bolsa fue una lucha que debilitó terriblemente a su primo asesino.

Si sobrevivimos a este día, bien puede ser debido al deseo de servir del Guardián. Si no hubiera investigado al Regente, mi primo habría ganado los dos huevos de arboleth. Pero ¿por qué los quiere? He visto lo que es, y odia al Prime incluso más que nosotros.

Barrendiel sabía una cosa. Cualesquiera que sean los planes nefastos que Myrthendir tenía para los huevos de arboleth, no significarían más que un mal para todos los Reinos, empezando por su propia ciudad, su propio pueblo. *Realmente cayó tan lejos de la luz*. La voz urgente de uno de sus centinelas lo sacó de sus oscuros pensamientos.

"Señor, movimiento". El centinela le entregó a Barrendiel su catalejo, un dispositivo de vidrio y cristal infundido con magia de aire, vida y muerte.

No sólo enfocaba los objetos distantes, sino que también revelaba el aura de las criaturas que veía. Estas auras revelaban la naturaleza de la criatura. ¿Estaban vivas o no? ¿Qué tipo de magia poseían? Actuaba como un detector de afinidad y ayudaba a la gente de Sylvan Aenor a prepararse para muchas batallas.

Barrendiel levantó el vaso a su ojo y enfocó su mirada. Reunido en el espacio verde al otro lado de las Aguas Profundas había un gran ejército. Se acercó para ver a qué se enfrentaban, y se le escapó un jadeo audible. Se reprendió a sí mismo por su inusual arrebato. Lo último que necesitaban sus fuerzas era ver a su comandante nervioso.

Pues estoy nervioso, pensó, y volvió a acercar el catalejo a su ojo. ¿Qué*, en todos los reinos, es eso?* Las grandes criaturas con forma de hombre superaban en número a sus fuerzas diez a uno. Se arremolinaban con el verde de la energía vital, el tinte marrón de magia de tierra y, extrañamente, el brillo gris apagado de la etérea. ¿La magia de los *Prime? ¿Qué demonios son estas cosas?*

"¿Qué son, señor?", preguntó el centinela, con voz nerviosa.

"Enemigos del pueblo de Sylvan Aenor", dijo Barrendiel con voz fuerte y clara. "Y vamos a matarlos". Volvió a pasar el catalejo al centinela, que le dedicó una apretada sonrisa.

Una estridente ovación se alzó entre sus hombres y las espadas y arcos se alzaron en alto. El capitán mantuvo su propia espada en alto en un saludo silencioso, con una amplia sonrisa que pintaba su rostro con una mentira de confianza.

Myrthendir aún necesita transportar su ejército a través de las Aguas Profundas. Eso nos hará ganar algo de tiempo y quizás podamos capturar a algunos de ellos mientras desembarcan.

Un súbito temblor se elevó y Barrendiel enterró una mirada de asombro. Cogió el catalejo de la mano del centinela y escudriñó la orilla más lejana. Divisó a su primo arrodillado en el extremo del muelle opuesto, con la mano en las piedras antiguas, con los ojos mirando fijamente a Barrendiel a través del lago.

Una estridente tormenta de luz gris giró en torno a Myrthendir y luego atravesó la palma de su mano hasta llegar al suelo. El éter era la esencia básica de todas las cosas, una sopa primigenia de posibilidades. Un adepto entrenado en la esfera podía utilizar la materia primordial del universo para alterar la realidad. Pocos han sido los que, más allá de los Prime, han dominado la esfera.

¿Qué está haciendo?

El temblor aumentó hasta convertirse en un estruendo y luego las Aguas Profundas se agitaron. Los pájaros perezosos, que esperaban las señales reveladoras de los peces, se lanzaron al aire con graznidos irritados. El agua subió en línea directa entre Myrthendir y Barrendiel, dividiendo el lago. Las olas se precipitaron hacia ambas orillas mientras un tramo de piedra emergía del lago, un aterrador presagio de la muerte.

Los ciudadanos armados que se encontraban detrás de Barrendiel lanzaron gritos de asombro y miedo, pero la forma en que sus rangers se mantenían en silencio preparados, le llenó de orgullo. No podía

culpar a los demás, pues él sentía el mismo miedo.

"Tranquilos", dijo Barrendiel con voz fuerte y tranquila.

De algún modo, su aberrante primo había aprovechado la profunda memoria de todas las cosas que había en el éter para reconstruir lo que una vez fue. Un tenso silencio flotaba en el aire mientras las olas se calmaban y el agua volvía a ser cristalina. Un único estampido rompió el silencio cuando el bajo de un enorme tambor de guerra fluyó por el agua, y luego otro, y otro, y otro. El ejército se movía al compás del sonido del trueno musical.

"Manténganse firmes, manténganse fieles. Rangers, a la orilla. Los lanzadores a distancia se extienden detrás de ellos. El enemigo hará un cuello de botella al cruzar el puente. Debemos evitar que lleguen a la orilla. Por Sylvan Aenor. ¡Por la Luz!"

"Por Sylvan Aenor. ¡Por la Luz!", respondió una ovación mucho más bulliciosa de lo que Barrendiel podría haber esperado.

38

Errat los condujo a través de la enorme ciudad, pasando por forjas abandonadas y tiendas vacías, a través de barrios residenciales en ruinas y enormes granjas subterráneas estériles. Su ritmo rápido fue lo que más afectó a Wick.

Gryph no sabía si era por su tamaño o por su reciente encuentro la muerte. Sin embargo, Wick no se detenía, incluso cuando su respiración era entrecortada y sus piernas se tambaleaban. En lugar de eso, bebió pociones de resistencia como un chico de fraternidad que bebe cerveza de barril de mala calidad.

Salieron a una gran caverna llena de torres talladas en estalactitas y estalagmitas. Intentó imaginar la ciudad en su mejor momento, rebosante de industria, y se preguntó cuántas almas habrían llamado a esta ciudad su hogar.

Todo esto terminó porque un rey enloqueció buscando el poder para proteger a su pueblo.

Intentó imaginar cómo había sido el último rey, un hombre tan desesperado por las atrocidades de su enemigo que recurrió a sus métodos. Ese pecado lo había llevado a la locura, y ahora ese pecado había despertado para asolar el mundo que el rey había tratado de proteger.

Los dedos de Gryph trazaron el punto de su frente donde la *Divinidad* se había unido a él. Tenía un poder potencial igual al que el Rey de Piedra había desatado. ¿Era tonto al creer que podía dominarlo? ¿Su arrogancia sería igual de destructiva?

¿Soy diferente al Rey de Piedra?

El entrenamiento de un soldado, que se le había inculcado desde su infancia, le hizo reaccionar y le golpeó.

Concéntrate en la misión, dijo una voz que no era la suya. *Las batallas se ganan o se pierden incluso antes de que comience la lucha.*

Por mucho que Gryph odiara al hombre que lo había engendrado, sabía que el Coronel tenía razón.

Pero el Coronel nunca tuvo que enfrentarse a nada parecido a lo que ahora nos enfrentamos, ni a probabilidades tan horribles.

Eran un grupo variopinto. Un jugador como pez fuera del agua, un hechicero gnomo que pronto morirá y un infantil warborn marginado. En cambio, Myrthendir tenía una superioridad abrumadora en todos los aspectos que importaban: número, destreza en la lucha y armas. Para empeorar las cosas, tenían que preocuparse por matar a sus amigos, amigos que intentarían matarlos a ellos.

Gryph no podía prever ningún plan que los llevara a la victoria, pero lucharía hasta el final a pesar de todo, al igual que Wick y Errat. Se clavó los pulgares en las sienes, con la esperanza de que la presión física desbloqueara alguna estrategia largamente olvidada que pudiera ayudarles.

Tal vez fuera el estrés de las cargas que le caían encima, pero no se dio cuenta del ataque hasta que la sombra cayó sobre ellos. Gryph rodó un instante antes de que el poder rompe piedras del pie de un enorme autómata se estrellara contra el suelo.

Gryph giró y activó *Parada*, pero su lanza bien podría haber sido un palillo para lo que le sirvió. Un enorme brazo metálico se estrelló contra la lanza y lo lanzó por los aires. Voló una docena de metros antes de tocar el suelo. Cayó, y la lanza se le cayó de las manos, patinando por el suelo.

El golpe le habría destrozado el pecho si no hubiera sido por su débil parada y por la alta bonificación de clase de armadura de su coraza. Sin embargo, resolló y sospechó que se había roto al menos una costilla. Pero Gryph era un guerrero nacido y criado, y una oleada de adrenalina le hizo ponerse en pie.

Errat lo miraba fijamente, con los ojos muy abiertos por la conmoción. Gryph estaba a punto de gritar una advertencia cuando el pie del autómata salió disparado y le dio una patada en el pecho al warborn. Errat salió volando hacia atrás y se estrelló contra la pared de piedra. El autómata se dio la vuelta y golpeó a Wick.

El gnomo se lanzó bajo el golpe del autómata y rodó hasta ponerse de pie. Sus manos enviaron un par de *Rayos Cthónicos* a la criatura y Gryph se sorprendió al escuchar un loco rugido de dolor. ¿Qué demonios? Habían derribado decenas de autómatas de muchas formas y tamaños, pero ninguno de ellos había mostrado nada parecido al dolor o la emoción. El autómata se volvió hacia Wick, exponiendo su espalda a Gryph. Levantó el brazo derecho y apuntó a Wick con su lanzallamas mágico.

"¡No!" Gryph gritó angustiado mientras la habitación estallaba en una luz ardiente y un chorro de llamas envolvía a Wick. Gryph descargó *Mana* en sus botas, duplicando su velocidad durante un breve periodo de tiempo, levantó su lanza y saltó hacia la espalda del

monstruo metálico.

Se clavó en el punto expuesto entre las placas de la armadura, en la articulación del hombro, con *Golpe Penetrante, Empalar* y *Mordisco de Yrriel*. La punta se hundió y la fuerza de la electricidad explotó en el autómata, haciéndolo caer de rodillas. La furia rugiente del chorro de llamas se extinguió.

El autómata echó el brazo izquierdo hacia atrás, intentando deshacerse de Gryph, pero el jugador introdujo la lanza más profundamente en la articulación del hombro de la máquina. El brazo derecho giró 180 grados en el hombro y el puño golpeó a Gryph como un ariete. Gryph gruñó mientras su *Salud* caía un 20%. Retiró el puño y Gryph se preparó para el golpe cuando oyó la voz de Wick, llena de propósito tranquilo.

"¡Gryph, muévete!"

El sonido de la voz de Wick fue un choque bienvenido, pero Gryph ignoró todas las preguntas que bullían en su mente y saltó de la espalda del autómata un momento antes de que el puño lo golpeara de nuevo.

Se agachó y rodó, y volvió a ponerse de pie a tiempo de ver cómo un cono de llamas púrpura salía de la boca abierta de Wick. El autómata volvió a gritar antes de girar el brazo y un campo brillante de energía verde brotó del brazo de la bestia metálica.

Las llamas salpicaron el escudo y Wick alzó un brazo en señal de alegría. Entonces sus ojos se abrieron de par en par cuando el brazo que Gryph había dañado se estremeció, echó chispas y luego apuntó al gnomo. Una carcasa en el antebrazo se abrió y la cabeza de púas del proyectil de una arbalesta se deslizó hacia afuera.

El disparo gritó hacia Wick, pero en un movimiento borroso Errat estaba allí. Desvió el proyectil con su hacha y luego blandió el pesado y plano filo de la hoja contra el autómata, haciéndolo caer al suelo, donde se deslizó hacia una esquina.

El autómata gruñó y se levantó, esta vez de cara a Gryph. Los ojos de Gryph se abrieron de par en par, sorprendidos. Un hombre fornido y con barba, un enano, cabalgaba dentro de la cavidad torácica del autómata, protegido por una coraza de metal y cristal. El hombre tenía los ojos muy abiertos y maníacos, y se abalanzó sobre Gryph con un rugido.

Gryph preparó su lanza cuando el hombre vestido de metal saltó. Gryph se puso la mano delante de la cara y golpeó con *Mana* al *Anillo Escudo de Aire*. El familiar torrente de vacío estalló en una esfera de aire sólido alrededor de Gryph y el enano enloquecido con su traje de metal se estrelló contra él con la fuerza de un trueno.

Su brazo se dobló bajo la embestida, y el autómata salió volando hacia atrás con la misma velocidad y fuerza con la que había atacado.

Patinó sobre su espalda, enviando una lluvia de chispas al aire y luego se estrelló contra una columna cercana.

Gryph y Wick se movieron para presionar el ataque cuando Errat saltó entre ellos y extendió una mano. En contra de su buen juicio, Gryph frenó, pero no bajó su lanza. Wick también estaba preparado, con la energía carmesí pulsando alrededor de sus manos.

"¿Errat?" preguntó Gryph, con la tensión derramada en su voz. El warborn no se volvió hacia Gryph, sino que mantuvo su atención centrada en el enano y su traje de robot asesino. El hombre se esforzaba por volver a poner en pie la máquina.

"Padre, detente", dijo Errat cuando el hombre del traje metálico recuperó el equilibrio.

"¿Padre?" dijo Wick sorprendido y se volvió hacia Gryph.

El enano dentro de la bestia metálica ladeó la cabeza, un movimiento imitado por la cabeza metálica del autómata, y miró fijamente al warborn. Los servos zumbaron, y los engranajes doblados molieron mientras la máquina cambiaba de un pie a otro. Finalmente, el enano habló.

"¿Errat? ¿Eres tú, hijo?"

La tensión disminuyó cuando el caparazón que protegía al hombre barbudo se separó y el agotado enano bajó. Errat se arrodilló y abrazó al fornido hombre. Pasaron varios momentos largos en silencio.

"¿Dónde está mamá?" preguntó Errat, con la aprehensión fluyendo en los bordes de sus ojos anchos e inocentes.

El enano no dijo nada, pero una expresión de dolor desesperado cruzó su rostro y negó con la cabeza. "Lo siento, hijo. Ella no sobrevivió".

Los hombros de Errat se desplomaron y una sola palabra, apenas audible, salió del hombre gigante. "¿Cómo?"

"No lo sé. Su cámara de éxtasis funcionó mal de algún modo y el sello desapareció, junto con su *Equipo Goliat"*.

"No lo entiendo".

"Yo tampoco", dijo el enano y atrajo a Errat hacia él.

Entonces Wick finalmente habló. "No quiero arruinar su... um... reunión familiar, pero estamos perdiendo el tiempo".

Errat se puso de pie y asintió a modo de disculpa. "Tienes razón. Hablaremos en el camino. Por ahora, este es Grimliir, Maestro Artificador de Dar Thoriim y mi padre. Padre, estos son mis amigos Gryph y Wick".

El robusto Thalmiir miró a Gryph y a Wick con recelo, con un movimiento de ojos que no hizo que el corazón de Gryph se llenara de alegría. Después de un momento, gruñó y les tendió la mano. "Un placer, Gryph. Un placer Wick".

Tanto el jugador como el brujo miraron al enano por un momento

antes de tomar su mano. El apretón del hombre era como el hierro y, a pesar de su tregua, comprendieron que el enano los estaba evaluando. "¿Por qué tienen tanta prisa, jóvenes?"

Gryph dio una versión abreviada de su historia. Les habló del Túmulo y del sello, de la traición de Myrthendir y del desencadenamiento de la *Niebla Negra*. Mencionó la inminente muerte de Wick, pero omitió cualquier parte sobre el poder divino que había permitido la resurrección.

Mientras Grimliir escuchaba, se cargó de nuevo en su autómata refunfuñando todo el tiempo. Cuanto más se adentraba Gryph en el relato, más se oscurecía el ánimo de Grimliir.

"Entonces he fracasado de verdad", dijo el antiguo enano. Después de un momento, levantó la vista. "Deben tener preguntas. Prometo responderlas si soy capaz".

"Me alegro de que ahora seamos grandes amigos, pero ¿podemos movernos?" Suplicó Wick.

"Hablaremos mientras corremos", dijo Grimliir, reconociendo la tensión de Wick.

Pronto salieron corriendo de la gran ciudad cavernaria y se adentraron en un túnel que Errat les aseguró que los llevaría a las puertas. Gryph se aseguró de permanecer detrás de Grimliir. Errat parecía confiar en el enano, y aunque Gryph creía que Errat no tenía falsedad en su corazón, cuestionaba la capacidad del warborn para juzgar la honestidad de los demás.

Fue él quien percibió que Myrthendir estaba mal, pensó. *Pero no dijo nada porque quería ser nuestro amigo*, replicó otro.

Gryph se dio cuenta de lo rápido que había descartado al warborn como amenaza. No sólo a Errat, sino a toda su raza, si es que ése era el término correcto para un modelo de máquinas, incluso las consientes. Los warborn eran un misterio tan grande como la *Niebla Negra*.

"Tú creaste a los warborn", dijo Gryph.

"Lo hice", dijo Grimliir, lanzando una mirada inescrutable a Gryph. "Estábamos perdiendo la guerra, y mientras el ejército de la Alianza se reducía con cada batalla, el de la Ascendencia Oscura aumentaba. Mataron a los afortunados. Se llevaron a los demás y les destrozaron la mente mediante la tortura. Fue una guerra de desgaste para nosotros y de adición para los Prime. Pronto se hizo evidente que no podíamos ganar".

Grimliir miró a Errat, una sutil tristeza alteró su expresión.

"Así que cambiamos las reglas del juego". Hizo una pausa como si buscara la mejor manera de continuar. "Como dijo Errat, yo era el Maestro Artificador de esta ciudad, pero también era el principal practicante de mi arte en todo Korynn, quizás en todos los Reinos. Te

cuento esto no para impresionarte, sino para que entiendas cómo mi arrogancia empujó a mi pueblo, a todos los pueblos de Korynn, al borde de la extinción".

El grupo llegó al final de la larga galería y atravesó otra de las grandes puertas de Dar Thoriim. El camino se enroscaba hacia arriba como un enorme sacacorchos y Gryph sospechó que estaban en una de las torres que Errat había mencionado.

"Esto nos llevará a la superficie". dijo Errat y luego se dirigió a su padre.

"Mis autómatas, los únicos hijos que esperaba tener, habían servido a los Thalmiir durante años. Cuando nuestros números disminuyeron, los readaptamos y los soltamos contra el Prime. Enviamos a miles de goliat, ballisturai, centuriones, centinelas y exploradores a la batalla, y cuando estaban desesperados incluso los arácnidos vieron el combate. La marea cambió, y la Alianza acordó poner todos sus esfuerzos en una campaña de construcción masiva. Después de todo, Dar Thoriim cuenta con las mayores reservas conocidas de los metales y gemas necesarios para construir los autómatas en Korynn". Un resoplido irónico pasó por los labios de Grimliir. "Sólo ha hecho falta el fin del mundo para que los enanos compartamos nuestra riqueza".

El comportamiento del enano se volvió sombrío. Era la misma expresión que tenían los comandantes militares cuando se daban cuenta de que habían sido superados por el enemigo y que sus hombres pronto morirían en masa. Era una expresión de rabia impotente mezclada con una culpa aplastante, y Gryph había visto cómo destruía a muchos comandantes menores.

"Hemos encadenado una impresionante serie de victorias. Nos atrevimos a esperar de nuevo". El arrepentimiento volvió el rostro del enano tan duro como la piedra. "Pero, como nos gustaba decir a los Thalmiir, todo lo bueno se acaba. Los Prime descubrieron cómo aprovechar el terrible poder de su *Magia Etérea* para tomar el control de los autómatas y nuestros hermanos de metal se volvieron contra nosotros."

"Así fue como los Moradores volvieron a los arácnidos contra nosotros", dijo Wick, absorto en el relato, con los pensamientos de su inminente muerte alejados del primer plano de su mente.

"Nunca fueron los Moradores". La culpa se abrió paso en el corazón de Gryph. Se había comportado como un patético fanático y había pasado por alto las señales de que Myrthendir estaba mal. "Siempre fue Myrthendir", dijo Gryph recordando el desplante del aberrante señor elfo.

"Muy probablemente, si lo que dices de este Myrthendir es cierto", dijo Grimliir, haciendo una pausa para dar a las palabras de Gryph la debida deferencia, antes de volver a su relato. "Intentamos construir

defensas contra su control, pero fracasamos. Cada vez que nos acercábamos a comprender su magia, se adaptaban. La Alianza tenía pocos practicantes de la *Magia Etérea*, y la mayoría de ellos estaban corrompidos por los Prime, aunque no lo descubrimos hasta que fue casi demasiado tarde".

Gryph recordó la historia del último rey Thalmiir que le había contado Myrthendir. Creía, a pesar de la naturaleza embaucadora del señor elfo, que el cuento había sido cierto.

¿El Rey de Piedra era un mago etéreo?

"Pude desactivar todo el ejército de autómatas, así que al menos no pudieron ser utilizados contra nosotros, pero sin su poderío la Alianza estaba condenada". Grimliir hizo una pausa, reviviendo acontecimientos que, desde su perspectiva, eran recientes. "Propuse un plan desesperado, uno que podría convertir nuestras pérdidas en una ganancia, pero requería un gran sacrificio".

"Capturaste las almas de tus guerreros caídos y las usaste para animar a los warborn", dijo Wick con voz rápida, como si acelerar la conversación les ayudara a llegar más rápido a su destino.

Grimliir frunció el ceño al gnomo de piel púrpura y asintió. "Mi esposa descubrió que los seres con alma eran inmunes a los métodos utilizados para controlar a los autómatas. El Prime corrompía a los seres consientes a través de... otros medios".

"La tortura", dijo Gryph.

"Sí, una técnica que perfeccionaron con los Despojados, pero que desataron sobre todos sus enemigos". El Thalmiir escupió al suelo con rabia y luego volvió a su relato. "Con la ayuda de varios Grandes Maestros de la Alianza, mi esposa y yo pudimos construir autómatas vivientes, los warborn. No sienten el dolor como nosotros y, por tanto, son inmunes a la tortura. Sus almas también les otorgaban inmunidad a los controles que el Prime utilizaba en los autómatas. Iba a ser la solución perfecta".

"Pero entonces el Prime sedujo al Rey de Piedra", dijo Gryph.

La mandíbula de Grimliir se apretó con ira, pero luego asintió.

"Balgriim era uno de los mejores reyes que había producido Thalmiir. Era tanto un poderoso guerrero como un erudito. Era sabio y feroz y vio la verdad de lo que estaba por venir antes que cualquiera de nosotros. Los demás creíamos que nuestras fortalezas en las montañas eran inexpugnables, que nada podría dañarnos si cerrábamos nuestras puertas al resto de los Reinos. Sólo Balgriim vio nuestra arrogancia como lo que era, un lento suicidio. Fue por su pura fuerza de voluntad que los Thalmiir se unieron a la Alianza".

"Era un mago etéreo", dijo Gryph conmocionado.

"Sí", dijo Grimliir asintiendo. "El primero entre los Thalmiir en siglos. Descubrió cómo los Prime controlaban a nuestros autómatas.

Fue él quien me ayudó a apagarlos cuando marcharon contra nosotros. Nos salvó a todos. Pero se desesperó y se comprometió a acabar con la amenaza Prime de una vez por todas. Su desesperación lo llevó demasiado lejos".

"Estaba estudiando a los arboleth", dijo Gryph, y la historia de Myrthendir se hizo evidente.

"Y ellos a él. Cuando descubrimos que el Prime había tomado su mente, ya era demasiado tarde. Había desatado la *Niebla Negra* y sometido a los warborn a la voluntad del Prime".

El Thalmiir parecía envejecer ante los ojos de Gryph. Vio que el peso de millones de almas y miles de años pesaba sobre Grimliir, pero sabía que era un alma la que lo desgarraba ahora. "Tú lo mataste", dijo Gryph al darse cuenta de repente, y se llevó una mano al pecho y se encogió ante el dolor fantasma de un golpe de espada que había acabado con una vida pasada.

"Lo hice, pero no pude controlar ni destruir la *Niebla Negra*, así que ordené que la ciudad fuera abandonada y sellada. Utilicé la técnica que Balgriim y yo habíamos descubierto para dormir a los warborn". Miró a Errat. "No funcionó contigo, hijo. Me gustaría saber por qué".

"Porque me equivoco", dijo Errat como un niño orgulloso de un apodo que no veía que era un insulto.

"Nunca me gustó ese nombre", dijo Grimliir con el ceño fruncido

"Te quedaste atrás", dijo Gryph.

"Sí, y mi esposa insistió en quedarse conmigo, un último recurso contra lo inimaginable".

"Parece que necesitas una mayor imaginación", dijo Wick, con un tinte de veneno en su voz.

"Aparentemente", dijo Grimliir.

Doblaron la última bobina del corredor y llegaron a otro conjunto de enormes puertas cargadas de hierro. Gryph tuvo que admitir que los Thalmiir construían para durar. Grimliir se acercó a un cuadrado cubierto de runas en la pared y golpeó una secuencia con los enormes dedos de su equipo goliático.

Las puertas se abrieron con facilidad y una luz cálida bañó sus rostros. Atravesaron las puertas y Gryph se dio cuenta de que estaban en la galería de entrada junto a las puertas principales de la ciudad. Pasaron y las puertas se cerraron tras ellos, sin dejar rastro de su existencia.

Los ojos de Errat se abrieron de par en par con alegría al ver el lago y el valle. Gryph sospechaba que el warborn nunca había visto el sol o el cielo ni nada más que el mundo adusto bajo la montaña y por un momento sintió la euforia del gran hombre. Luego vio a los warborn marchando por el puente y esa alegría se convirtió en dolor.

"Wick, es hora de convocar a Xeg", dijo Gryph, mirando a su

pequeño amigo.

Los hombros del gnomo se hundieron. "Realmente esperaba que mi último día en la tierra estuviera libre de diabluras".

"Lo siento, amigo, necesitamos toda la ayuda posible".

Wick suspiró y lanzó el hechizo. El diablillo llegó en un destello de llamas carmesí y azufre. El diablillo tardó un momento en adaptarse a su nuevo entorno antes de sisear a Wick y saltar sobre su cabeza golpeándole con la cola.

"Xeg no dijo que el bobo de pelo azul podía morir".

Gryph se apresuró a agarrar al diablillo por el cuello y la cintura y lo liberó. Le siseó a Gryph hasta que el jugador lo calmó. "Xeg, cálmate. Necesitamos tu ayuda para salvar a Tifala y Ovrym".

El diablillo se calmó y miró a Gryph y luego a Wick. "¿Por qué dejaste que capturaran a la bella dama?"

"Dioses, te odio", refunfuñó Wick y se volvió hacia las Aguas Profundas. El diablillo saltó sobre los hombros de Errat, ganándose una mirada suspicaz de Grimliir, pero el adusto enano guardó silencio.

La irritación de Wick desapareció de su rostro y fue reemplazada por la preocupación y el miedo. "¿Cómo podemos vencer eso?" Preguntó el gnomo.

"Lo único que podemos hacer es luchar", dijo Gryph y puso su mano en el hombro de Wick. "Y lucharé contigo hasta mi último aliento".

Wick sonrió de forma sombría. "Vamos a patear algunos culos de warborns".

"¿Qué es un culo?" preguntó Errat.

"Te lo explicaré más tarde", dijo Wick.

"Me encanta tu optimismo", replicó Gryph, ganándose una sonrisa de su pequeño amigo. Gryph asintió y luego los cinco marcharon hacia un ejército.

39

Barrendiel se movía de un lado a otro, organizando sus fuerzas. En cuanto el puente salió a la superficie, había reconocido la necesidad estratégica de mantener el control del tramo de piedra. Les superaban en número y debían utilizar el terreno para igualar la balanza. Sus fuerzas debían crear un baluarte defensivo en el puente si tenían alguna esperanza de detener el avance de Myrthendir.

El mando general de las defensas de la ciudad fue otorgado a Barrendiel. El Capitán de los Caballeros Paladines de Sylvan Aenor, la antigua Guardia del Rey que había custodiado al Regente desde el Éxodo, se había tomado bien su subordinación al capitán de los rangers dadas las circunstancias. El hombre no sentía un gran amor por Barrendiel, pero comprendía que era un mejor comandante de campo.

Organizó a los paladines en el frente. Su resplandeciente armadura de placas y su habilidad con el escudo y la espada los convertían en la primera línea de defensa perfecta. Intercaló entre ellos a los rangers más capaces y colocó detrás de ellos varias tropas de arqueros. A continuación, se situaron lanzadores de conjuros de diversas afinidades que se prestaban al ataque o a la defensa, con un espacio a cada lado de su grupo para avanzar más guerreros y arqueros según fuera necesario.

Mantenía un ojo en el enemigo, pero le sorprendía que su primo le dejara hacer sus propios preparativos. Cualquier comandante capaz trabajaba para evitar que el enemigo estableciera las reglas de la contienda. *¿Por qué espera?*

"¿A qué espera?", dijo una voz a su izquierda.

El Guardián, vestido con la armadura verde oscuro de un ranger y portando una lanza de aspecto impresionante, se situó a su lado. "Guardián, ¿qué está haciendo aquí? Tu lugar está con el pueblo".

"Este es mi pueblo", respondió Gartheniel y levantó una mano antes de que el capitán pudiera hablar. "El Guardián dedica su vida a

su Regente. El verdadero Regente está muerto y su hijo es un traidor. No hay Regente, así que no hay necesidad de un Guardián. Ahora sólo soy un ex ranger que luchará por su pueblo, y ningún hombre me impedirá cumplir con mi deber".

Una objeción surgió en los labios de Barrendiel, pero luego sonrió y asintió. "¿Fuiste un ranger?"

"Hijo, viví una larga vida antes de que tú dieras tu primer aliento". Con eso, el antiguo Guardián se unió al grupo de lanzadores en primera línea. Le dirigieron miradas nerviosas antes de que dijera algo que Barrendiel no pudo oír, y los fundidores se rieron y sonrieron, y algunos le dieron una palmada en la espalda al medio elfo más bajo.

Entonces, un movimiento en el extremo más alejado del puente atrajo la atención de Barrendiel, que miró a través de su catalejo. El enemigo marchaba, con Myrthendir al frente y el xydai y la mujer gnoma flanqueándolo. Una ola de malevolencia se precipitó hacia él cuando su primo maldito entró en el puente.

"¿Dónde están Gryph y el gnomo Wick?", oyó decir a la ansiosa voz de su hermana. Bajó el catalejo para encontrar a Sillendriel de pie a su lado. Frunció el ceño.

"No deberías estar aquí, hermana. Lleva a los no combatientes y a los niños al Bastión".

"Esta es mi lucha tanto como la tuya, hermanito".

Barrendiel frunció el ceño. "Llevo 75 años siendo más alto que tú, hermana, ¿puedes dejar de llamarme hermanito?"

"Si ambos sobrevivimos a esto, te prometo que será la última vez... hermanito". La diversión en su voz desapareció, y volvió a dirigir una mirada preocupada a las fuerzas que avanzaban. "Esto está mal. Vi a Gryph y al gnomo luchando por nuestra causa. ¿Dónde están?"

Barrendiel miró a su hermana. Hacía tiempo que era uno de los pocos ciudadanos de Sylvan Aenor que no la temía, pero eso no significaba que siempre confiara en sus visiones. Con demasiada frecuencia eran asuntos turbios con múltiples significados y resultados inciertos. Barrendiel no podía imaginar cómo un solo guerrero, por muy impresionante que pareciera, podría marcar alguna diferencia en la lucha que se avecinaba para ellos.

"¿Qué hace que este Gryph sea tan importante?"

"Nunca te he dicho cómo me llegan mis visiones, ¿verdad?".

Barrendiel sacudió la cabeza avergonzado. *Nunca le he preguntado por su maldición, ni una sola vez*. Había sido un tema que evitaba porque hablar de eso lo hacía más real para él. Miró al otro lado del agua, una parte de él deseaba que la batalla comenzara y le quitara la atención de la discusión.

Se avergonzó al darse cuenta de que prefería enfrentarse a la sangre y el caos de la batalla que entender su maldición. En ese

momento supo que era un cobarde, demasiado temeroso para comprender la carga que su hermana llevaba día tras día desde el momento en que había nacido. Como si conocerla, comprenderla de verdad, fuera a arrojar de algún modo esa dificultad sobre él.

Sillendriel le puso una mano ligera en el antebrazo y lo agarró con fuerza, como si los pensamientos que se arremolinaban en su mente pudieran leerse tan fácilmente como la página de un libro abierto. *Tal vez lo es*. Puso una mano sobre la de su hermana y le sonrió. "Cuéntame".

"Veo los caminos que recorre la gente como hilos de posibilidades, cuerdas vibrantes, cada una única para la persona que la engendra. Se doblan y se enroscan unos con otros y se mueven desde el pasado hacia el futuro. El pasado es brillante, estático y sólido, ya que estos acontecimientos ya ocurrieron. El presente llega a mí en forma de una luz brillante llena de esperanzas, miedos y posibilidades. Siento que los deseos, las necesidades y los anhelos, tanto ocultos como conocidos, de todos se extienden hacia el futuro como las raíces de un árbol infinito. Algunas son más brillantes y están llenas de luz. Otras, oscuras y marchitas por la podredumbre. A veces sé cómo llegarán a donde necesitan estar, y puedo ayudarles a encontrar el camino correcto. Otras veces, el camino equivocado y el correcto están tan unidos entre sí que no puedo ver el verdadero resultado. La mayoría de las raíces son de poca importancia para los Reinos en general, pero de vez en cuando toco un alma que atrae a todos los demás a donde va".

"¿Y Gryph es una de esas almas?"

"Sí. Cuando Gryph se presentó por primera vez ante nosotros, vi que todos nuestros destinos se entrelazaban con el suyo. Nos arrastró tras él como un huracán que succiona la energía de un océano cálido. Al otro lado sólo surgieron dos hilos, uno de iluminación y esperanza y otro de oscuridad y desesperación. Por eso le dije que no abandonara el sello y los huevos. Todas las hebras se habrían vuelto oscuras si se las hubiera dado a Lassendir".

Su mano se llevó a la boca en señal de asombro. "Yo soy la razón por la que Lassendir está muerto". Enterró la cabeza en su hombro y lloró. "Debería haberle avisado".

Barrendiel tomó a su hermana por la barbilla y le levantó la cabeza. "Escúchame ahora y conoce la verdad de mis palabras. Sólo un desgraciado descenderá al vacío por la muerte de Lassendir, y ese es el hombre que empuñó el cuchillo. Ese es Myrthendir".

Sillendriel acercó una mano temblorosa al rostro de su hermano y sonrió. Él le devolvió la sonrisa y se obligó a hacer una pregunta. Habría preferido destriparse a sí mismo antes de hacerla, pero necesitaba la respuesta. Los Reinos enteros necesitaban la respuesta.

"¿Qué ves ahora?"

Una sonrisa reticente cruzó el rostro de Sillendriel y luego sus ojos se desviaron hacia la cabeza, dejando al descubierto el blanco. Barrendiel la observó, su preocupación se convirtió en inquietud cuando la boca de ella se abrió con terror y miedo, pero no emitió ningún sonido. Las lágrimas se formaron como el rocío en el rabillo de sus ojos y cayó de rodillas.

Su grito insonoro fluyó sobre Barrendiel, clavándose en su mente como una fina hoja de hielo, pero él se sobrepuso al dolor y se arrodilló junto a su hermana. Sus ojos se abrieron de golpe, moviéndose de un lado a otro como una víctima de un ataque.

La sostuvo hasta que sus músculos dejaron de tener espasmos y su respiración se estabilizó. A su alrededor, la gente de Sylvan Aenor se revolvía y murmuraba mientras el miedo fluía tras la ola psíquica de Sillendriel. Barrendiel apenas se dio cuenta, porque todo su mundo era la doncella elfa que tenía en sus brazos. La hermana que siempre necesitaba su consuelo, a la que siempre había fallado.

Ella abrió los ojos y le agarró la nuca. "Ya no puedo verlo".

"¿Está muerto?"

"No lo sé. Sólo hay oscuridad, como si algo me hubiera tapado los ojos. Pero sé esto, sin Gryph estamos todos condenados".

Miró a Barrendiel y el peso de los mil millones de almas de los Reinos le aplastó y por primera vez comprendió lo que era ser su hermana. La atrajo hacia él y la estrechó entre sus brazos. "Por favor, ve al Bastión. Le daré a Gryph el tiempo que necesita".

Ella sonrió con maldad, le agarró el antebrazo y le miró fijamente a los ojos. Él sintió un leve respingo, pero ella no retiró la mano ni rompió el contacto visual. Aunque su habilidad siempre presente la maldecía con un conocimiento general del futuro de todo el mundo en Sylvan Aenor, se necesitaba una conexión más profunda, una hecha con el tacto y el contacto visual directo, para ver realmente los hilos de una persona individual.

Ella vivía docenas de posibles resultados para su futuro. En algunos de ellos, probablemente en la mayoría, lo estaba viendo morir. Ella sostenía su mirada, inquebrantable, y él la amaba por eso.

"Sí, ahí es donde debo estar", dijo ella con un tono extrañamente frío. "Te veré pronto, hermano". Se separó de él y se dirigió hacia la Espira. Con la ayuda de los Thalmiir, sus antepasados habían construido el Bastión, una fortaleza defensiva de último recurso escondida en la montaña detrás de Aurvendiel. El Bastión nunca había sido violado, pero Barrendiel temía que hoy fuera un día de primeras veces.

La observó durante unos instantes antes de darse la vuelta y abrirse paso a través de su grupo de avanzada. Entró en el puente y

desenfundó su espada, manteniéndola en alto en señal de desafío.

"¿A dónde vas?" Preguntó alarmado el capitán paladín.

"A ganar tiempo para este Gryph. Esperemos que no llegue tarde".

*****

La fresca brisa que corría por las Aguas Profundas renovó a Myrthendir. Cerró los ojos e inhaló profundamente, dejando que el viento enviara dedos de aire a través de su cabello. Las madrugadas habían sido su momento favorito del día cuando era niño. Eran pacíficas, una alegría tranquila antes de que el caos descontrolado de la vida arruinara la transición entre la noche y el día.

Permaneció en silencio durante varios momentos, desesperado por volver a sentir esa alegría, pero sabía que ya no podía. Había cambiado demasiado. El velo se había desprendido de sus ilusiones mortales al transformarse en algo más grande.

Envió su mente a través del éter hacia sus enemigos al otro lado del agua. Al principio, se contentó con bailar sobre los remolinos y remolinos que formaban el mundo visible. Pero pronto se sintió insatisfecho con las fugaces resonancias de la posibilidad y se sumergió más profundamente.

El éter era un mar primigenio de posibilidades y la fuente de todo lo que era, había sido y sería. Había existido mucho antes de que la Fuente moldeara su arcilla primigenia en los Reinos, y existiría mucho después de que todos los Reinos se convirtieran en cenizas.

Para los débiles de mente, el éter se presentaba como una vorágine de caos, pero los que estaban en sintonía con él podían percibir un orden subyacente. Era el motor de la creación, y pocos podían adaptarlo a su voluntad. Este era el poder del Prime.

En el fondo, vio los hilos de la posibilidad. Envió su conciencia al lago y sintió los ecos de lo que había sido. Unió los ecos a una imagen mental del puente que sabía que había atravesado las Aguas Profundas y entrelazó los dos en algo nuevo, atrayéndolo hacia el ahora.

Las Aguas Profundas se agitaron, dispersando a los pájaros, los peces y la fauna que vivía en sus orillas mientras el agua subía y el antiguo puente que los Thalmiir habían hundido junto con su ciudad, volvía a subir a la superficie.

Desde el otro lado del lago, la conmoción del pueblo que ya no era el suyo fluyó sobre Myrthendir como una ola. Pudo sentir que su voluntad disminuía a medida que el miedo desesperado les empujaba, lo que provocó una sonrisa en el rostro del aberrante señor elfo. Abrió los ojos y se puso en pie.

"Vamos a expandir algunas mentes". Miró a su izquierda y luego a su derecha, donde le flanqueaban Ovrym y Tifala, a todas luces sus leales lugartenientes. Una sacudida de odio recorrió a la mujer gnoma

y se clavó en Myrthendir. Él se volvió y le tomó la barbilla con la mano, obligándola a enfrentarse a él. "Te sientes impotente y traicionada. Yo he estado donde tú estás ahora, y te mostraré la verdad que me liberó. Cuando todo esto termine, la historia nos recordará a ambos como héroes".

Tifala no se movía, no podía moverse, pero Myrthendir sintió su lucha contra él. Incluso reforzada por la ira y el odio, su fuerza de voluntad le impresionó. "Somos muy parecidos, tú y yo".

Esperó un momento, burlándose de su incapacidad para quejarse, jugando con ella, pero su control sobre ella era perfecto. Se volvió hacia Ovrym. "¿Qué tal tú, mi tan serio amigo?" El xydai no se movió, pero Myrthendir se estremeció ante el ataque mental concentrado que el monje guerrero había enviado a la *Niebla Negra* que nublaba su mente.

"Ustedes dos son unos luchadores. Quizá el tiempo los ayude a ver que mi causa es toda nuestra causa. Me gustaría que hubiera otro camino. No me gusta su miedo". Las palabras apenas habían salido de la boca de Myrthendir cuando el matiz de las emociones que palpitaban en el éter desde el otro lado del lago cambió y se levantó una estridente ovación.

Los labios de Myrthendir se fruncieron en una mueca. "Barrendiel". Su ira surgió amenazando con desbordarse como el caldero de un alquimista mal vigilado, pero se obligó a contenerla.

Soy el éter hecho carne al servicio de todos los Reinos y no dejaré que el caos de la ira me controle.

Levantó el puño y cruzó el puente. La gnoma y el xydai siguieron el ritmo a cada lado, con las manos preparadas para los movimientos de lanzamiento de hechizos. Detrás de ellos, el demonio cthónico resoplaba chorros de fuego y humo carmesí mientras sus pezuñas hendidas golpeaban el puente. Entonces llegaron los warborn con el sonido de los tambores de guerra y miles de pies marchando al unísono.

Pasaron minutos tensos mientras el antes Príncipe Regente de Sylvan Aenor marchaba hacia su pueblo. Se detuvo justo fuera del alcance de los arqueros enemigos. Su primo estaba a la cabeza de su ejército y el orgullo llenó a Myrthendir.

Barrendiel siempre había sido un bastardo duro y obstinado. Era lo único que siempre le había gustado de él, y lo que hacía que la traición de su primo fuera mucho más conmovedora.

Barrendiel se dirigió hacia él acompañado por el capitán paladín y el antiguo Guardián ataviado con la armadura verde de los rangers. Myrthendir sonrió. No conocía la vida anterior del semielfo, una rara laguna en sus conocimientos. Myrthendir se puso en marcha, flanqueado por sus propios lugartenientes.

Pronto estuvieron frente a frente, primos y antes mejores amigos. Un pesado silencio flotaba en el aire, pero Myrthendir estaba decidido a aguantarlo más que su impaciente primo. No tardó mucho.

"¿Así que ahora eres un rey?" dijo Barrendiel con una broma forzada.

Myrthendir se trazó la corona en la frente. "Un poco chillón, estoy de acuerdo, pero a los Thalmiir les encantaban sus adornos".

"¿Por qué haces esto Myr?"

Una mueca de enfado tensó el rostro de Myrthendir ante el uso de su apodo de la infancia.

Está tratando de hacerme reaccionar, de hacerme sentir.

La ira surgió en su interior y una mota de su antiguo yo trató de abrirse paso desde la tumba en la que lo había enterrado. Sintió las viejas traiciones como si volvieran a ocurrirle a él. Pero este Myrthendir ya no era el hombre Myr. Se había despojado de sus debilidades el día en que el Prime había venido a por él.

"¿Sabes lo que me hicieron primo, en lo profundo del desierto, donde me dejaste morir?"

Una mirada de genuino arrepentimiento apareció en el rostro de Barrendiel. "Te busqué durante días después de separarnos. Me enfrenté a horrores tratando de encontrarte".

Myrthendir soltó una carcajada. "¿Horror? Oh, mi ingenuo amigo, no puedes imaginar los horrores que existen en los lugares oscuros de los Reinos".

"Puedo y lo hago". Los hombros de Barrendiel se desplomaron. "Y lo siento". Los ojos del ranger volvieron a los de Myrthendir. "Sé en qué te convertiste. Lo he sentido. Un aberrante illurryth".

Otra carcajada sin gracia salió de los labios de Myrthendir. "Eres un bebé perdido en el bosque, sin idea de cómo encontrar el camino a casa, ni de cuánto habrás cambiado si encuentras el camino de vuelta. No soy illurryth, y los Prime nunca fueron mis amos. No eran más que motores de mi evolución. Han cumplido su propósito y ahora los eliminaré a todos".

La conmoción de Barrendiel llevó la alegría al corazón de Myrthendir. "Estás loco", dijo el montaraz, desenfundó su espada y se abalanzó sobre su primo. Con una sonrisa rabiosa, el señor de los elfos se abalanzó sobre él con su bastón. Con un chasquido de madera empírea contra acero élfico comenzó la guerra.

Una andanada de flechas, encendidas con múltiples matices de energía, pasaron por encima de sus cabezas, donde estallaron contra campos invisibles que se expandieron con flores de luz verde y púrpura intenso mientras absorbían el ataque castigador. Tifala y Ovrym gruñeron bajo la presión, pero siguieron alimentando los escudos con *Mana*. Pronto sus propias reservas de poder mágico se

agotaron y las barreras parpadearon.

Myrthendir asestó un golpe al costado de la cabeza de su primo y lo hizo retroceder. Sonrió a su primo aturdido, pero no insistió en el ataque. En su lugar, lo miró fijamente como un cazador cuya trampa ha dado sus frutos. Levantó la mano y luego la cerró en un puño. Detrás de él marchaban los warborn, guiados por el rugido del terror abisal que avanzaba atronadoramente sobre pezuñas hendidas de magma ardiente.

Varios de los rangers de Barrendiel se precipitaron hacia delante y arrastraron a su capitán hacia las líneas defensivas. Justo cuando se puso a salvo, los arqueros soltaron por segunda vez, seguros de que esta vez la potencia de su ataque perforaría el escudo.

Pero unos arcos de puro *Mana* estallaron de un par de warborns y se clavaron en la gnoma y el xydai. Atrajeron el *Mana* hacia sí mismos y lo redirigieron hacia los escudos. La segunda andanada de flechas estalló contra la barrera. Los dos lanzadores de hechizos se esforzaron ante la energía castigadora. Detrás de ellos, el warborn cuyo *Mana* habían robado se desplomó, muerto.

La conmoción de Barrendiel estuvo al borde del pánico cuando Myrthendir ordenó su propio ataque con misiles. Varias docenas de pesados proyectiles de arbalesta pasaron a toda velocidad entre sus fuerzas de ataque y explotaron contra los brillantes escudos verdes de los defensores. El campo resistió, pero sus reservas de *Mana* eran finitas, mientras que Myrthendir tenía acceso a varias miles de reservas.

Myrthendir hizo un gesto a Avernerius para que se uniera a la lucha. El demonio se adelantó y rugió. Extendió su mano con garras y una enorme espada de magma y llamas se expandió desde la nada hasta alcanzar los tres metros de longitud. Los murmullos de terror se acumulan en las filas de los rangers.

"Ya lo hemos matado una vez, muchachos. Podemos hacerlo de nuevo", rugió Barrendiel. "Apunten a la bestia infernal". Sus arqueros apuntaron al demonio que se acercaba. Un centenar de destellos de luz resonaron en las cuerdas de los arcos justo cuando la bestia salió de detrás del campo defensivo.

Las flechas llovieron desde arriba y por un momento pareció que iban a encontrar su objetivo, pero el terror abisal era un lugarteniente del abismo y no un simple titán de la destrucción muscular. El demonio se detuvo en seco y sostuvo la espada por la empuñadura y la hoja.

Unas palabras que habrían hecho trizas la garganta de un mortal retumbaron de las fauces llenas de dientes del demonio y una ola de energía carmesí brotó de la espada. Las flechas que llegaban se convirtieron en cenizas y su *Mana* acumulado rebotó contra la línea de

rangers.

Gritos de agonía y conmoción recorrieron las filas mientras los elfos eran destrozados por su propio *Mana*. El demonio avanzó con estruendo mientras los rangers heridos eran arrastrados tras la seguridad de los escudos de sus lanzadores de hechizos.

Avernerius levantó su espada por encima de su cabeza y la hizo caer aplastantemente sobre el escudo. Un profundo y resonante *trueno* resonó por todo el valle y varios de los lanzadores cayeron de rodillas. El campo brilló y una sonrisa malvada cruzó el rostro de Myrthendir. Había estado en el extremo receptor de un ataque de este tipo y se alegró de ver cómo se cambiaban las tornas.

Avernerius bajó su espada una y otra vez, y cada vez el sonido crecía en volumen. Aparecieron imperfecciones como grietas en el campo a medida que más magos eran heridos o desorientados por el asalto infernal, robando su entrada de *Mana* al escudo.

"Retirada", aulló Barrendiel y levantó a los hombres caídos. A pesar de la ineficacia de su defensa, los Rangers de Sylvan Aenor eran guerreros profesionales, y obedecieron sus órdenes sin vacilar, retirándose hacia el muro secundario de paladines, arqueros y lanzadores.

Los pocos lanzadores que aún mantenían el escudo unidos corrieron hacia atrás cubriendo la retirada de sus hermanos. Justo cuando llegaban a sus líneas, otra descarga de flechas imbuidas pasó por encima de sus cabezas. Sorprendieron al enorme demonio con la guardia baja y no consiguió levantar su espada a tiempo para carbonizar todas las flechas. Varias flechas lo atravesaron y se clavaron en la cara, el pecho y los brazos.

Un rugido de dolor y rabia salió de la garganta de Avernerius. La bestia extinguió su espada, bajó los hombros y se precipitó hacia la línea enemiga como un toro desbocado, uno que tenía más de tres metros de altura hasta los hombros y cuyos cuernos curvos ardían con fuego cthónico. El demonio se estrelló contra el muro de escudos de los paladines antes de que los magos elfos pudieran restablecer su campo mágico.

Los gritos surgieron de los hombres pisoteados y corneados, y Myrthendir sonrió. Levantó el puño y luego lo bajó con un enérgico movimiento de mando. Un grupo de warborns se precipitó hacia delante portando grandes escudos de cometa. Un grito de guerra brotó de sus gargantas y los escudos se unieron para formar una coraza de escudos.

Avernerius seguía distrayendo a los rangers, tal y como Myrthendir había esperado. Había atravesado el centro de las defensas de los elfos, sembrando el puente de cadáveres. Su primo seguía de pie, con un profundo corte en la frente que le arrastraba la sangre por la cara

como una máscara macabra. Barrendiel se volvió y se encontró con los ojos de Myrthendir. Una pequeña sonrisa cruzó el rostro del Príncipe Regente y Barrendiel apartó los ojos de la mirada de Myrthendir para mirar a su alrededor.

Sabes que algo anda mal, primo. Siempre fuiste un comandante capaz, pensó Myrthendir. *Tal vez mantengas esa capacidad bajo mi nueva orden.*

La mirada de Barrendiel se posó en los warborn que avanzaban y levantó la espada y la voz en señal de alarma. "Rangers, a mí. Arqueros, concéntrense en ese grupo que avanza. Encuentren puntos débiles en sus defensas y ábranlos como una tortuga dragón en un día de fiesta". Luego corrió hacia los warborn, sin preocuparse por su propia seguridad.

Un torrente de flechas golpeó las defensas de los warborn. Las explosiones sacudieron los escudos, pero la coraza metálica siguió avanzando. Al llegar a las defensas de los elfos, los warborn cambiaron la formación de sus escudos, de cuchara a ariete de bordes afilados, y golpearon los escudos del paladín. Myrthendir perdió de vista a su primo en el combate.

Los elfos acorazados cayeron gritando bajo el asalto y los warborn empujaron su ariete más profundamente en la línea élfica. Entonces, de repente, detuvieron su avance. Otra orden gutural surgió del interior de la muralla defensiva y luego el proyectil se transformó en una cáscara, exponiendo la parte superior de la formación al mundo.

En el centro de la formación se encontraban cuatro guerreros, cada uno con el extremo de un bastón de madera que sostenía el cubo de adamantina que contenía la *Niebla Negra*. Lo dejaron en el suelo y se pusieron de pie.

Un grito de guerra surgió del lado opuesto del contingente acorazado y luego Barrendiel saltó la muralla y aterrizó dentro del perímetro defensivo. El ranger sólo tardó unos segundos en abatir al primer warborn. Aunque eran poderosos guerreros, los cuatro que llevaban el cubo estaban desarmados, y Barrendiel era uno de los guerreros más feroces que Myrthendir había visto.

Otro de los warborn auxiliares murió y Barrendiel se dirigió a un tercero, pero sus muertes no tuvieron importancia. *Cometiste un error crítico, primo*. Myrthendir cerró los ojos, y un cosquilleo le picó la frente. Creció hasta convertirse en un intenso zumbido y entonces envió la orden.

*****

Barrendiel retiró su espada del costado del cuarto warborn y se volvió hacia el extraño cubo de metal que llevaban. No tenía ni idea de lo que era, pero sabía que era la verdadera amenaza.

Justo cuando ese pensamiento pasó por su mente, la parte superior del cubo metálico se abrió como si se hubiera convertido en líquido. Un zumbido se produjo en el interior de la caja y, casi sin proponérselo, una corona de llamas llegó a la mano libre de Barrendiel. Se asomó al interior de la caja, listo para dejar volar su hechizo, cuando el zumbido se convirtió en un rugido y una corriente de minúsculas partículas negras explotó de la caja y le golpeó en la cara.

Su hechizo salió disparado de su mano, abrasando la espalda del warborn más cercano, pero Barrendiel no se dio cuenta. Su mundo se convirtió en un torbellino de claustrofobia y miedo cuando un millón de ácaros de la *Niebla Negra* le entraron por la nariz y la boca.

Habría gritado, si hubiera podido respirar, pero pronto sintió que su mente era arrastrada hacia un océano de profunda y pacífica felicidad negra. Estaba tranquilo, como si ya no le importara el mundo, pero una parte de él, escondida en lo más profundo de su alma, gritaba.

Mientras esta parte de él se adentraba más en el negro, se puso de pie. Múltiples corrientes de la *Niebla Negra* volaron en el aire como una bandada interminable de pájaros diminutos antes de girar hacia abajo y entrar en su pueblo.

Permaneció inmóvil mientras la verdadera arma que el Thalmiir había forjado se desataba sobre el pueblo que había jurado proteger. Toda su rabia y preocupación desaparecieron y entonces fue simplemente un soldado, dispuesto a obedecer órdenes.

40

Gryph se sintió impotente mientras el terror abisal se precipitaba hacia las filas de los elfos. El demonio se había transformado debido a las mejoras de Wick, y su nueva fuerza se exhibió de forma horrible al embestir la primera fila de defensores. Los gritos de dolor y terror se propagaron por el agua, llegando al corazón de Gryph y desgarrando su alma.

Las flechas impregnadas de energía mística se elevaron, golpeando el escudo místico del demonio con ondas de fuerza contundentes. Mientras el escudo aguantaba el ataque, varias de las flechas superaban las defensas del demonio. Los rugidos llenos de rabia de Avernerius ahogaron el estruendo del acero y los gritos de los moribundos, y Gryph supo que los elfos habían hecho algún daño al demonio. Se volvió hacia Wick.

"¿Cómo es que Avernerius sigue aquí? ¿Moriste?"

El gnomo se encogió de hombros y Gryph lo fulminó con la mirada. Con un profundo suspiro, Wick intentó explicarse. "No puedo estar seguro, pero las invocaciones cthónicas son esencialmente contratos complicados entre dos seres consientes. Creo que una vez que la *Niebla Negra* le lavó el cerebro al viejo cabeza caliente, anuló su capacidad de cumplir los términos del contrato. Ya no tiene libre albedrío, por lo que no puede cumplir su parte del contrato y quizás hasta que lo haga esté atrapado en el reino mortal. Eso sí, nunca he oído hablar de algo así, así que es sólo una suposición". Wick parecía aterrado ante el concepto. "Sea lo que sea la *Niebla Negra*, debe ser increíblemente poderosa para interferir con el poder de un vínculo cthónico".

"¿Podría Myrthendir utilizar la niebla para invadir el reino cthónico?"

"Sin saber cómo funcionan los seres cthónicos, no puedo decirlo", dijo Grimliir.

"Eso es, literalmente, lo peor que podría pasar, jamás", dijo Wick.

"El abismo es un mundo de malevolencia apenas contenida. Habría consumido todos los demás Reinos hace mucho tiempo si los Señores Cthónicos hubieran dejado de luchar entre sí y hubieran creado un frente unificado. Una sola mente con el control total del abismo es algo demasiado terrible para considerarlo". La piel morada de Wick se volvió más pálida. "Qué manera de hacer que un tipo se sienta más terrible. Gracias por eso".

"Tenemos que bajar ahora".

Wick miró hacia abajo para ver a la mayoría del ejército warborn que seguía en filas organizadas en la playa. Había mucho espacio para que Gryph y la banda llegaran al puente por delante de ellos, pero entonces estarían atrapados entre dos grupos de enemigos.

"Y hacer qué, exactamente".

Gryph observó cómo Avernerius arrasaba con las líneas élficas destrozando cuerpos y pisoteando hombres. "¿Puedes recuperar el control de él?"

"Apenas lo controlo en los mejores días, pero ahora... ni hablar".

"Xeg puede controlar demonio gigante cerebro de llama, sin problemas".

"Deja de mentir, pequeño bastardo", dijo Wick.

"Xeg no miente, bueno ahora no. Otras cosas..." La voz del diablillo se desvaneció hasta convertirse en un murmullo.

"¿Estás seguro?" Dijo Gryph y miró fijamente al diablillo.

"¿No puedes confiar en él?" Espetó Wick.

"Sí, no confía Xeg la mayoría de las veces, pero confiar esta vez, promete se bueno para confianzas. Esta vez".

"Digo que confíes en el pequeño hombre rojo. Me gusta el hombrecito rojo", dijo Errat. Xeg sonrió exponiendo una amplia boca llena de demasiados dientes y Errat le devolvió la sonrisa.

"No tienes voto", refunfuñó Wick. La cara de Errat cayó, y miró a Gryph, que extendió una mano para detener cualquier otra queja. Miró a Wick y el gnomo se encogió de hombros. "Supongo que no tenemos nada que perder, salvo nuestras vidas, y la mía se mide en horas, así que qué más da".

Gryph agarró a su pequeño amigo por el hombro. "Hagamos que esas horas cuenten".

Wick miró a Grimliir enfundado en su armadura de autómata. "En la pequeña posibilidad de que sobrevivamos a los próximos diez minutos, ¿podrá esa cosa tuya, el Crisol evitar que muera?".

"No puedo asegurarlo. El Crisol captura las almas de los guerreros caídos que se han comprometido a servir a la Alianza incluso después de la muerte". Miró de reojo a Errat, y por primera vez Gryph se preguntó quién había sido el enorme warborn en su última vida. "Con el tiempo, tal vez pueda alterar los parámetros para unir tu alma a tu

cuerpo".

"Bueno, eso suena prometedor", dijo Wick, con una pequeña sonrisa cruzando sus labios.

"También podría fallar y atrapar tu alma en un limbo sin forma entre los Reinos".

El gnomo frunció el ceño al Thalmiir y luego miró a Gryph. "Así que, ya que soy el que más seguro va a morir hoy, quiero ser el primero en patear a Myrthendir en la nuez".

"Estás obsesionado con la violencia contra los testículos, lo sabes", dijo Gryph con una sonrisa.

Wick fingió dar un puñetazo a dichos testículos. "Me gusta convertir mis debilidades en fortalezas. También podría darles un cabezazo".

"Xeg está cansado de los bobos de mandíbula floja que parlotean tonterías". Sus manos se arremolinaron con fuego cthónico y saltó sobre la cabeza de Wick. Por un momento el gnomo se quejó, pero entonces el diablillo le agarró la cabeza con ambas manos y le echó llamas.

Gryph se asustó, pero se dio cuenta de que Wick se estaba riendo y le dedicó una extraña sonrisa a su amigo de piel morada. Un momento después, las llamas cesaron.

"¿Estás bien?" preguntó Gryph.

"Sí, me hace cosquillas", dijo Wick, riéndose.

"¿Por qué demonios ha hecho eso?"

"He sufrido algunos cambios desde la última vez que hablamos".

Gryph miró a su amigo de escamas púrpuras de arriba abajo. "¿De verdad?"

"Xeg se va ya". Con eso, el diablillo desapareció en una bocanada de humo sulfúrico.

"Bien, entonces", dijo Gryph y vio que una pequeña bocanada de fuego carmesí estallaba sobre la cabeza de Avernerius. Xeg agarró al terror abisal por los cuernos y, por un instante, el gigantesco demonio detuvo su impulso hacia adelante y se estremeció como si estuviera sacudido por un ataque masivo.

Xeg se aferró a los cuernos de la bestia y Gryph no pudo evitar pensar que era el rodeo más extraño que había visto jamás. Los espasmos cesaron y un silencio se cernió sobre el lago. Duró apenas unos instantes antes de que el demonio rugiera y blandiera su espada a través de las filas de los warborn, barriéndolos como un granjero que guadaña el trigo.

Wick se quedó con la boca abierta. "No puedo creer que funcionó".

Gryph abrió la ventana de su *Grupo de Aventureros* y añadió a Wick, Errat y Xeg al grupo. Intentó ampliar el grupo a Ovrym y luego a Tifala, pero recibió el mismo mensaje de error las dos veces.

No pudiste** añadir un miembro a tu **Grupo de Aventureros.

Los seres bajo el control mental de otro no pueden ser añadidos a un Grupo de Aventureros.

"Maldita sea". Intentó añadir a Avernerius por capricho.

No pudiste** añadir un miembro a tu **Grupo de Aventureros.

Los seres bajo el dominio de la lealtad cthónica no pueden añadirse a un Grupo de Aventureros.

Gryph no tuvo tiempo de pensar en lo que era la lealtad cthónica, ya que extendió la invitación a Grimliir y su ventaja *Enlace Telepático* conectó su mente con la del *Grupo de Aventureros*. Gryph retrocedió un poco ante la extraña sensación del cerebro del diablillo, pero recuperó la compostura. Evidentemente, el diablillo sarcástico estaba dispuesto a dejar que Gryph lo guiara, por ahora.

Gryph corrió hacia el puente, pero entonces se dio cuenta de que cada paso que daba provocaba que el resto del ejército de warborns diera también un paso. Se detuvo y Wick corrió hacia él. El ejército también se detuvo.

"Llegarán al puente antes que nosotros y nos cortarán el paso".

"Entonces, ¿qué hacemos?"

Xeg, ¿puedes llevarnos al puente?

Xeg sólo puede tomar tres. Gran clank clank tiene muy grande metal. No puede transportar.

"Puedo llegar allí por mi cuenta", dijo Grimliir y saltó en el aire. Los chorros de llamas empujaron al enano vestido de metal hacia un arco elevado que lo llevaría al borde de las fuerzas de Myrthendir.

"Um, Gryph, no estoy seguro de que eso sea..." Wick comenzó, pero entonces el hedor a azufre anunció que el diablillo había vuelto. Puso una mano sobre Gryph, la otra sobre Errat y luego golpeó a Wick en la cara con su cola antes de rodear el cuello del gnomo. "... Oye".

El mundo se dobló y, durante un brevísimo instante, Gryph no sólo vio, sino que sintió, el reino cthónico. El sudor brotó de él mientras una ola de aire caliente se extendía sobre su piel.

Le siguió el hedor, azufre mezclado con metano y algo peor que Gryph no podía identificar. Una picazón feroz, como las picaduras de mil hormigas de fuego, se arrastró por su piel. Abrió la boca para gritar y entonces el mundo volvió a doblarse, y todos estaban de pie en el puente.

Gryph cayó de rodillas y luchó contra el mareo que amenazaba con vaciarle el estómago.

"Eso fue vigorizante", dijo Wick con una sonrisa.

Errat se limitó a permanecer de pie, sin mostrar ninguna señal de angustia en su rostro. Se agachó para ayudar a Gryph a ponerse en pie

y luego miró a Xeg. "¿Podemos repetirlo alguna vez?" Xeg sonrió al gran warborn.

Grimliir aterrizó con un estruendo de metal sobre piedra a unos metros de ellos.

"Rápido, feos cabeza hueca. Muchos más calvos guapos vienen por ustedes".

Gryph se giró para ver a los warborn de la playa corriendo hacia ellos. Los alcanzarían en minutos. "No podemos quedarnos aquí". Se volvió hacia Sylvan Aenor mientras corrientes de la *Niebla Negra* surgían hacia el cielo y golpeaban a los rangers. "Tenemos que movernos, ahora".

Gryph miró a lo largo de la calzada y vio a Myrthendir de pie, rígido en medio del caos, mirando fijamente a Gryph. Ovrym, Tifala y Barrendiel estaban de pie detrás del antes Príncipe Regente, esclavos tranquilos y sin mentes en medio del terror de la batalla.

El aberrante traidor clavó los ojos en Gryph, con una sonrisa horriblemente plácida en el rostro, y luego le dio la espalda, con el puño en alto. El warborn que llevaba el cubo de adamantina marchó, pero Tifala y Ovrym se quedaron atrás, mirando fijamente a Gryph y sus compañeros.

"Tif", dijo Wick en tono desesperado. Gryph puso una mano en el hombro de su amigo y el pequeño hombre lo miró, con lágrimas en los ojos. "Prométeme que no le haremos daño".

"Aunque signifique mi vida", dijo Gryph.

"Xeg ayuda a salvar a la bella dama también. Empuja al enano de pelo azul o al alto cabeza puntiaguda si hay que salvar, pero salvará".

"Um, gracias", dijo Wick con una mueca.

Un grito de guerra fluyó sobre el lago y atrajo su mirada. Los elfos rugían desafiantes y golpeaban las espadas contra las corazas. Flechas y hechizos se lanzaron contra los warborn, matando a varios de los portadores del cubo. A medida que caían, más los reemplazaban y el cubo continuaba su inexorable viaje hacia la lejana orilla.

Remolinos de *Niebla Negra* entraron y salieron de la caja, corrompiendo a más rangers, paladines y lanzadores. Los que fueron tomados por el arma se volvieron contra sus compañeros, matándolos sin emoción ni arrepentimiento. Los rangers libres retrocedieron, bajo el mando de Gartheniel, el semielfo Guardian. Hicieron todo lo posible para frenar el avance de sus hermanos convertidos en enemigos sin matarlos.

Gryph observó cómo Myrthendir avanzaba con confianza, su creciente ejército de soldados esclavizados se separaba para dejarle pasar como el Mar Rojo ante Moisés. Cada paso que daba el traidor señor de los elfos ponía más combatientes entre él y ellos.

Myrthendir se detuvo y levantó la vista. Gryph siguió el ángulo de

su mirada hacia la, el árbol etéreo muerto, que una vez había iluminado el valle, trayendo paz y tranquilidad a todos sus residentes. Su mente voló a una conversación que había tenido con Barrendiel la primera vez que había puesto los ojos en el árbol que el El'Edryn lo había llamado Aurvendiel.

Algunos ya no pueden decir su nombre, le había dicho el capitán de los rangers. *Se refieren a ella como la Espira. Otros creen que algún día rejuvenecerá, y que ese día marcará el comienzo de una nueva época en la historia de los Reinos.*

¿Pero tú no crees eso? preguntó Gryph.

Soy realista, había respondido Barrendiel. *Perder a Aurvendiel fue un golpe terrible para nuestro pueblo. Sin su luz, los El'Edryn se convirtieron en las diversas razas de elfos que ahora pueblan el resto de Korynn. Los que vivimos a su sombra aún nos aferramos a lo que una vez fuimos, pero pronto también dejaremos de ser El'Edryn.*

La bilis subió a la garganta de Gryph y supo que le faltaba algo. El control de Sylvan Aenor era sólo un paso hacia el objetivo de Myrthendir, no el objetivo en sí. *Lo que significa que había algo que quería más que un ejército de warborn y elfos.*

¿Y si Myrthendir no era realista? ¿Y si hubiera descubierto una forma de devolver la vida al árbol Aurvendiel? La influencia que su mente aberrante podría tener sobre el antes poderoso árbol y la época que traería a los Reinos era demasiado terrible para considerarla.

Los ojos de Gryph pasaron de Myrthendir a su ejército y luego volvieron a su propia y patética fuerza. Odiaba matar a gente que no era responsable de sus actos, pero sabía que las bajas eran inevitables.

Se volvió hacia el diablillo, apoyado en el hombro de Errat. "Xeg, ¿puede Avernerius despejarnos el camino?"

El diablillo volvió a sonreír y desapareció en otro destello de llamas carmesí. Un segundo después estaba de nuevo encima de Avernerius, dirigiendo al demonio a través de sus cuernos como si fuera un loco maestro de marionetas. El terror abisal rugió y blandió su espada de magma de un lado a otro en lentos arcos mortales. Los Warborn cayeron, quemados y gritando. El demonio avanzó a trompicones mientras docenas de proyectiles de arbalesta volaban hacia él.

Esta vez el demonio no levantó, o no pudo, su escudo mágico, y la mayoría de los proyectiles dieron en el blanco. La mayoría rebotaron en las placas de magma que sobresalían de la piel del demonio, pero algunos encontraron los pequeños huecos entre las placas. El demonio no les prestó atención, ya que Xeg lo dirigió hacia los arbalistas.

La enorme bestia infernal se movió como un gato que se hace una bola de pelo, pero entonces un chorro de magma salió volando de su boca, empapando al grupo más cercano en roca fundida. Los que

tuvieron suerte se convirtieron al instante en manchas de hollín aceitoso, mientras que a los que no tuvieron suerte se les derritieron los miembros, viviendo lo suficiente para que sus gritos fluyeran por las Aguas Profundas.

Gryph corrió, y los demás lo siguieron. Pronto estuvieron detrás del demonio, con cuidado de sus pezuñas hendidas. *Tenemos que llegar a Myrthendir*, pensó Gryph al ver a los demás y esquivó un golpe de claymore de uno de los warborn.

Gryph activó *Contraataque* y *Empalar,* y su lanza se clavó en el costado del warborn, cortando entre las placas de la gruesa armadura. El enorme hombre gruñó y volvió a golpear. Gryph utilizó *Esquivar* y se agachó bajo el torpe golpe, haciendo girar su lanza y clavándola en el cuello de la criatura.

Activó *Analizar*.

Warborn.
Nivel: *15.*
Salud: *280.*
Resistencia: *320.*
Mana: *180.*
Espíritu: *180.*
Los Warborn son el epítome de los artificios de Thalmiir. Estos autómatas bípedos no se parecen a ninguna otra creación construida por los antiguos Altos Enanos, ya que poseen almas ofrecidas como tributo por los guerreros caídos de la Alianza.
Aunque son guerreros increíblemente duros, son ingenuos y crudos, no están formados como individuos y como pueblo. Obedecerán las órdenes de quien lleve la Corona de Hierro.
Fortalezas: *Desconocidas.*
Inmunidades: *Desconocidas.*
Debilidades: *Desconocidas.*

¿No formados como individuos y como pueblo? Gryph volvió a mirar a Errat, que asintió con el rostro lleno de sombrío pesar. *Los ayudaremos si podemos Errat*, lo prometo, envió Gryph.

Dedicaré mi vida a ello, añadió Grimliir, incluso mientras cortaba el brazo de un warborn con su espada recíproca.

Wick mantenía a raya a un ranger hipnotizado con rayos cthónicos, mientras Errat dirigía su hacha contra otro de sus hermanos. Estaban resistiendo, pero una rápida mirada hacia Dar Thoriim le mostró a Gryph que los refuerzos de los warborn pronto los alcanzarían.

Tenemos que salir de este puente.

Tú ere s el imbécil que quería subirse a él, pensó Wick.

Xeg, ¿nos llevas al otro lado?

No. Demasiado lejos. Terminar en medio de calvos guapos y cabezas

puntiagudas. Apuñalan, apuñalan, asesinan, te matan. Hmmm, tal vez Xeg transporte.

No, gritó Gryph a través del enlace.

Wick refunfuñó. ¿Por qué no nos lo *dijiste antes?* Wick cortó cualquier respuesta. *Sí, sí, no preguntamos. Ya lo entiendo.*

Wick esquivó un golpe de espada del ranger y le atravesó el ojo con un rayo cthónico. Un pulso de pesar fluyó a través de su vínculo y todos sintieron la pérdida de la vida del elfo. Sus ojos se abrieron de par en par al ver que los refuerzos se acercaban. *Necesitamos un nuevo plan.*

Avernerius atravesó con su espada a un grupo de warborns y elfos que se habían acercado demasiado, dándoles un momento de respiro. El terror abisal miró a Wick, y Xeg asomó su rostro sonriente por encima de los cuernos de la bestia.

Respirar fuego tonto tonto, por qué para pensar Xeg dar fuego. Quema el puente.

Gryph no tuvo tiempo de preguntarse qué demonios estaba parloteando el diablillo, pero la risa mental de Wick atravesó el vínculo y éste se volvió hacia la horda de warborn que se acercaba. El gnomo abrió la boca y las llamas carmesí brotaron a borbotones.

Las llamas golpearon la superficie del puente y la piedra se derritió. Gryph no sabía a qué temperatura debían estar las llamas para fundir la roca sólida, pero el aire estaba tan caliente como un alto horno.

El puente burbujeó y los globos de piedra fundida fluyeron a lo largo de los bordes del puente y hacia las Aguas Profundas. El lago se agitó y chisporroteó, y el vapor se elevó, nublando la aproximación del warborn como la niebla matutina en el Támesis.

La llama de Wick atravesó el tramo y cerró la boca, cortando la llama. Un fuerte eructo, acompañado de bocanadas de humo, retumbó y Wick se golpeó el pecho unas cuantas veces como quien alivia el estrés gastrointestinal inducido por el habanero.

Retrocedan muchachos, envió Wick a través del enlace. Retrocedieron mientras Avernerius seguía blandiendo su espada, alejando a los enemigos de su espalda. Wick volvió a abrir la boca y expulsó más llamas. Medio minuto después, el tramo se quebró y cayó en las Aguas Profundas, los bordes al rojo vivo arrojaron una nube de vapor a su alrededor.

Un estruendoso rugido de dolor se elevó, arruinando su momento de victoria, y Gryph se giró para ver cómo docenas de proyectiles de arbalesta, flechas y hechizos se clavaban en Avernerius. El demonio se tambaleó y se precipitó hacia adelante, arrojando a Xeg de su percha caliente y arrojándolo en medio de las fuerzas enemigas.

Xeg, Wick gritó a través del enlace, perseguido por un destello de

vergüenza. Antes de que nadie pudiera reaccionar ante el arrebato emocional, Xeg se volvió a subir al hombro de Errat.

No preocupes, tonto púrpura, Xeg bien. Bueno saber que quieres a Xeg.

Yo no..., fue la respuesta avergonzada de Wick, pero entonces Avernerius cayó de bruces, amortiguado por docenas de flechas y salpicado por una docena de cráteres humeantes. Su cuerpo se estrelló contra el puente, aplastando a varios enemigos que se habían quedado demasiado cerca.

Adiós, adiós demonio enclenque, pensó Xeg, y entonces el cuerpo de Avernerius desapareció en un destello de llamas cthónicas.

Realmente necesitas aprender el significado de las palabras, diablillo, pensó Wick.

No llames a Xeg diablillo, Xeg mucho más que diablillo.

¿Qué es *diablillo?* preguntó Errat.

¿Podemos concentrarnos gente? Tenemos un ejército que se nos viene encima y hemos perdido nuestro tanque. Pensó Gryph, y lanzó una *Ráfaga de Agua*. Dirigió los chorros de agua combinados hacia el enemigo que se acercaba, arrojando a varios del puente y empapando todo el tramo. Siguió lanzando chorros de agua a los warborn y a los elfos, ganando todo el espacio posible entre los enemigos y su gente.

El chorro terminó tan repentinamente como había comenzado y Gryph levantó su lanza por encima de su cabeza y esperó. Los warborn fueron los primeros en ponerse en pie, y marcharon con un propósito tranquilo hacia ellos una vez más. A medida que se acercaban, la punta de la lanza de Gryph echaba chispas. Vio que Wick lo miraba nervioso. *Apártate*, pensó y esperó, con el corazón retumbando ante la ola de muerte sin emoción que se movía hacia él.

Ahora sería un buen momento.

Todavía no.

Los warborn bajaron sus lanzas y continuaron su avance. Wick retrocedió.

¿Qué tal ahora?

Espera.

El warborn más cercano empujó su lanza hacia delante y Gryph activó *Esquivar* y luego golpeó la culata de su lanza contra el puente. El *Vórtice de Yrriel* descargó y un rayo en cadena salió de la lanza y abrió un agujero en el pecho de un warborn tan cercano que Gryph pudo oler la carne carbonizada mientras moría.

Unos hilos de electricidad se enroscaron en las piernas del muerto, conducidos por el agua que Gryph le había arrojado, y éste cayó, con espasmos, mientras las últimas descargas lo atravesaban. A pesar de la resistencia innata del 50% del warborn a todos los daños mágicos, su golpe inicial había matado al autómata bípedo. ¿Fue la proximidad?

Una docena de rayos más estallaron desde la punta de la lanza de

Gryph y se estrellaron contra todos los warborn en un radio de seis metros. Ninguno murió, pero recibieron la gran cantidad de 234 puntos de daño. Varios cayeron de rodillas, aturdidos. Empujó a otros veinte fuera del puente y hacia el lago.

Eso funcionó bien. Hagámoslo de nuevo, envió Wick.

No puedo. Tiene un periodo de enfriamiento de una hora, y he usado la última de mis cargas. Tardará un día en recargarse lo suficiente para volver a usar ese ataque.

Bueno, estamos en el arroyo de estiércol sin un remo.

Gryph miró de reojo al gnomo, pero se dio cuenta de que cuestionar la extraña similitud de coloquialismos culturales separados por universos literales no era el mejor uso de su tiempo en la situación actual.

Gryph, Wick, Errat, Grimliir y Xeg mataron cada uno a varios de los warborn abatidos antes de que pudieran recuperarse, pero más allá del área de efecto del ataque de Gryph había docenas más en una formación que habría hecho que las legiones romanas parecieran descuidadas.

¿Qué esperan? dijo Wick.

La formación se abrió como el agua y dos figuras emergieron del océano de warborn.

No, no, no, no puedo hacer esto, balbuceó Wick a través del enlace mental.

Tifala y Ovrym se situaron al frente de los warborn. Ovrym bailó una serie de formas de espada mientras Tifala atraía energía vital verde hacia sus manos. Un tenso silencio se cernía sobre el lago, sólo roto por el gemido de Wick. Gryph puso una mano firme sobre su amigo.

Tranquilo, Wick.

Tranquilo. ¿De qué diablos estás hablando? No le haré daño.

Ni yo tampoco.

Eso va a poner un poco en peligro nuestra capacidad de vivir, ¿no crees?

¿Por qué no atacan mis hermanos? preguntó Errat.

El idiota no elfo quiere hacer sufrir a los tontos. Encajaba muy bien en Bxrthygaal.

Gryph sabía que Xeg tenía razón. Myrthendir sabía que podía enviar un centenar de warborn o El'Edryn contra ellos y los matarían. No querrían, pero lo harían. Pero, no había manera de que ninguno de ellos dañara a Tifala o a Ovrym. *Quiere atormentarnos.*

Todavía tengo derecho a esa patada en las nueces.

No tuvieron tiempo de reflexionar sobre la estrategia de Myrthendir antes de que sus amigos los atacaran. Ovrym se abalanzó sobre Gryph, con su espada como una mancha de luz roja brillante.

Gryph activó *Parada* y bloqueó el ataque.

El xydai empujó con su prodigiosa fuerza y Gryph gruñó por el esfuerzo, pero reconoció que la posición del adjudicador pronto haría que Gryph estuviera exactamente donde Ovrym quería.

El xydai ya era un luchador superior, y la falta de voluntad de Gryph para causarle un daño terminal limitaba aún más sus opciones. Necesitaba cambiar las reglas de la contienda y rápidamente. Ovrym, tal vez intuyendo sus pensamientos, bailó hacia atrás, burlándose de él desde lejos.

Gryph se dio cuenta de la distracción demasiado tarde y media docena de lianas brotaron del puente y se enroscaron en sus piernas, inmovilizándolo. Sus ojos se dirigieron a Tifala, protegida por un brillante campo verde.

Errat balanceó su hacha de un lado a otro, arrancando trozos de Salud de la barrera mágica, pero tuvo cuidado de no herir a la diminuta maestra de la vida. Xeg trató de introducirse en la esfera de energía de Tifala, pero siempre salía rebotado, murmurando en voz baja en la lengua cthónica. Wick permanecía inmóvil, incapaz de lanzar ningún ataque contra su amor.

Wick, envió Gryph a través del enlace. *Haz algo*. Pero Wick no se movió.

Calvos guapos y las cabezas puntiagudas moviéndose.

Gryph vio que los warborn y los rangers más cercanos avanzaban hacia ellos. ¡Mierda!

Los tenemos, dijo Grimliir, asintiendo a Errat.

El warborn gigante sonrió, comprendiendo la mirada de su padre. *Pequeño rojo, escudo por favor.*

Xeg se puso en el hombro del warborn y una esfera carmesí de energía fluyó de sus pequeñas manos, rodeando a ambos, diablillo y constructo, mientras una ráfaga de flechas les impactaba. No estaban imbuidas, y el escudo aguantó.

El padre vestido de metal y su hijo eunuco corrieron hacia el enemigo que se acercaba. Grimliir se colocó en posición defensiva junto a Errat y de sus brazos levantados salieron rayos arbóreos de fuego rápido. Volaron hacia los enemigos que se acercaban, matando tanto a los elfos como a los guerreros.

Errat extendió las manos hacia delante y el aire brilló como un espejismo sobre un lejano camino del desierto. El puente pareció deformarse mientras la piedra adquiría una consistencia similar a la del caucho. Errat movió las manos hacia arriba y hacia abajo como una criada que sacude una manta antes de hacer la cama. La superficie del puente se dobló y el enemigo se dispersó como las gotas de agua de un perro que se agita.

Derribó a decenas de ellos y los arrojó del puente. *Buen trabajo*,

envió Gryph mientras el dúo se precipitaba hacia la línea enemiga, pero entonces las lianas de Tifala se contrajeron, desviando su atención del extraño dúo mientras éste desaparecía en medio de un enjambre de combatientes enemigos.

Gryph hizo una mueca de dolor. Ovrym se acercó a él y colocó la punta de su espada en el corazón de Gryph. Los ojos del xydai estaban en blanco y su expresión parecía casi aburrida, pero el brazo de su espada temblaba.

Gryph agarró al xydai por el brazo y lanzó *Escudo Mental*, introduciendo el hechizo en la mente de Ovrym. "Lucha, Ovrym", susurró Gryph. El ojo del xydai se estremeció y su brazo de la espada bajó un centímetro. "¡Lucha!" Gryph lanzó *Anima Cuerda* y observó cómo la longitud de la seda de araña se alargaba y rodeaba al xydai. Gryph activó la capacidad *Obligar* de la cuerda.

"Eres Ovrym Nightslayer, adjudicador y enemigo del Prime. Resiste".

Ovrym se estremeció y su boca se abrió en un grito silencioso. Las lágrimas brotaron de las comisuras de sus ojos y el brazo de su espada se bajó aún más. Los remolinos de ácaros negros en el blanco de sus ojos se desvanecieron y Gryph vio un momento de reconocimiento en los ojos del xydai.

"Gryph. Mátame. Por favor". Sus ojos volvieron a arremolinarse cuando la *Niebla Negra* reafirmó su dominio.

"No lo haré, pero debo acabar con tu amenaza". Gryph lanzó un *Halo de Aire* alrededor de la cabeza del xydai y luego introdujo *Mana* en sus brazaletes. El xydai empujó su espada hacia abajo mientras Gryph liberaba el poder de sus brazaletes. De las manos de Gryph salieron ondas de fuerza magnética. Se deformaron alrededor del metal de la armadura de Ovrym, agarrando y luego empujando al xydai hacia atrás y sobre el borde del puente.

Wick seguía inmóvil, con los ojos clavados en su amada. Ella corrió hacia él, atrayendo energía vital hacia sus espadas, pero él seguía paralizado.

"¡Wick, muévete, maldita sea!"

Finalmente, el gnomo recobró el sentido común e invocó un par de sus propias espadas cthónicas a tiempo para bloquear el ataque de Tifala. Ella atacó varias veces más, con fiereza y calma, y él paró una y otra vez los ataques, pero se negó a contraatacar.

Wick bloqueó otro de sus golpes, pero entonces una de las dagas de Tifala desapareció y ella le lanzó una *Ráfaga de Agua*. Él se atragantó, se ahogó y cayó de sus pies. Tifala redirigió el chorro, disparando a Wick a lo largo del puente como un corcho en una botella de champán.

"¡Wick!" Gryph gritó y giró sus manos con la palma hacia delante y

desató su propia *Ráfaga de Agua*. La ráfaga de agua de Tifala cesó y levantó un escudo vital. El agua fluyó por el escudo durante medio minuto antes de desaparecer. Tifala se dirigió hacia él.

Gryph activó su *Anillo de Escudo de Aire* y las lianas del lado derecho de su cuerpo explotaron hacia afuera. Tifala llevó más energía vital verde a su mano y más lianas salieron disparadas de las que aún estaban enroscadas en el lado izquierdo de su cuerpo. Lo envolvieron de nuevo y lo apretaron. Sus brazos se retorcieron obligando a sus palmas abiertas a apuntar a su cara.

Tifala se acercó a él. Movió el puño y las lianas bajaron a Gryph hasta igualar su altura. Lo miró fijamente a la cara y la niebla que manchaba el blanco de sus ojos se arremolinó y se aclaró y le sonrió a Gryph.

"¿Tifala? ¿Estás bien?"

Los labios de Tifala se volvieron en una sonrisa desconocida y entonces aparecieron en su voz palabras que no eran suyas. "Hola Gryph".

"Myrthendir, suéltala, bastardo".

El aberrante elfo hizo girar las manos de Tifala de un lado a otro, como un comprador que examina un traje en el espejo de un vestidor. "Esto se siente raro. Puedo habitar en cualquiera que la *Niebla Negra* haya tomado. Es muy emocionante". Se volvió hacia él y Myrthendir volvió a hablar. "Lo que me hace preguntarme algo. ¿Cómo eres inmune?"

"Demasiado fuerte, supongo".

El puño de Tifala se retorció de nuevo, y las lianas se agarraron con más fuerza forzando el aire de los pulmones de Gryph. Tifala se inclinó más cerca. "No se trata de fuerza. Los Prime no funcionan así. Encuentran lo que más quieres y convencen a tu cerebro de que te lo han dado. Así es como acceden y aunque, en el fondo, donde vive tu alma, sabes que es falso, tu mente no lo sabe y tu cuerpo no escucha a tu alma".

"Lástima, porque la tuya está destinada al vacío", espetó Gryph mientras intentaba respirar.

El rostro de Tifala se torció de ira y Myrthendir acercó su espada al cuello de Gryph. "Deberías haber luchado a mi lado. Esta pequeña disputa no es la verdadera guerra. Juntos podríamos haber sido fuertes, pero elegiste el sentimiento sobre la vida. Espero que no nos hunda a todos".

"No luchas por nosotros, sino por ti mismo. Estás tan corrompido que no puedes ver lo que has perdido".

El rostro de Tifala se contorsionó en una lívida mueca. "Estoy cansado de esta conversación", dijo Myrthendir y obligó a Tifala a retirar la espada. "Adiós". Gryph vio un movimiento borroso cuando el

brazo se cerró de golpe.

Gryph vio cómo la espada atravesaba el cuerpo de Wick antes de que su mente procesara que el gnomo había saltado delante de él, pero su alma lo sabía, y gritó. Wick escupió y la sangre púrpura brotó de las comisuras de su boca. "¿Tif?"

La sonrisa de sorpresa de Myrthendir manchó el rostro de Tifala y le ordenó que introdujera más la hoja de energía verde en el cuerpo de Wick. Wick se estremeció, con la boca abierta por la conmoción y el dolor, y entonces ella sacó las cuchillas y él se derrumbó. Miró fijamente a Tifala.

"Esto es mucho mejor. Los dos podréis verle morir", dijo Myrthendir.

"Te mataré", rugió Gryph, usando cada gramo de fuerza para golpear sus ataduras. Pero permanecieron inmóviles.

"Será divertido. Ven a buscarme si eres capaz. Todavía tengo mucho que enseñarte". dijo Myrthendir, torciendo el rostro de Tifala en una sonrisa caprichosa. Luego el señor elfo se fue, y la *Niebla Negra* volvió a ennegrecer el blanco de sus ojos. Tifala miró a Wick, con el rostro plácido como un lago en calma, pero en su interior Gryph sabía que estaba gritando.

Wick extendió un brazo débil hacia ella, el meñique de su mano derecha extendido. "Juntos para siempre". La luz abandonó sus ojos, su brazo cayó sin fuerzas a su lado, y desapareció.

"¡Nooooo!" Gryph gritó, y luchó contra las lianas que lo sujetaban. El más pequeño de los gemidos se deslizó entre los labios de Tifala y Gryph vio cómo una lágrima recorría su rostro.

41

La mente de Myrthendir se retiró de la gnoma y volvió a su cuerpo. Era extraño estar en la mente de otro. No sólo experimentaba todo lo que el cuerpo hacía, sino que sentía sus emociones. Una parte de él se preguntaba por qué esas emociones no le afectaban como antes, pero descartó ese pensamiento. *Me he desprendido de mis debilidades.*

Su ejército marchó y creció, acercándose cada vez más a Sylvan Aenor. Formaba parte de cada nueva mente que se añadía a su ejército, y de cada mente que se extinguía a medida que se libraba la batalla. Era un desperdicio de vida, una vida que debería haber sido doblegada a su voluntad, una vida salvada para luchar contra el Prime.

Miró a Barrendiel una vez más bajo su influencia. "Diles que depongan las armas. No hay más necesidad de derramar sangre". Sin hacer ningún comentario, Barrendiel echó a correr, y el ejército se separó ante él.

Myrthendir no esperaba que Gartheniel y los restantes rangers libres obedecieran, pero valía la pena el esfuerzo. Siguió su paso uniforme, con la mirada puesta en la Espira. Pronto los domaría a todos, y esta vez, cuando llegara el Prime, los destrozaría y los consumiría.

Salió del puente y se dirigió a la Espira, deteniéndose un momento para arrancar unas cuantas briznas de hierba. De niño había amado pocas cosas más que el olor de la naturaleza. Se llevó la hoja a la nariz e inhaló profundamente. No olió nada, como esperaba, pero un ceño fruncido torció la boca. *Otra cosa que añadir a la lista de razones por las que el Prime debe terminar.*

Los sonidos de la batalla se atenuaron a medida que el ejército se acercaba a la Espira. El último grupo de rangers y paladines había asegurado las puertas de los warborn y sus antiguos compañeros. Barrendiel se encontraba a una distancia segura de las puertas, ya que

no había tenido éxito en su misión. Myrthendir se acercó a él y el capitán de los rangers se arrodilló.

Las puertas de la Espira estaban hechas de madera empírea reforzada con adamantina, un regalo de los Thalmiir hace mucho tiempo. Eran casi inexpugnables, incluso todos estos milenios después, pero la *Niebla Negra* no era un arma ordinaria. No necesitaba más que la más pequeña de las grietas para colarse en su interior y, a pesar de su atenuada majestuosidad, la Espira seguía siendo un árbol muerto, lleno de pequeñas imperfecciones y huecos lo suficientemente grandes como para permitir el acceso de las microscópicas motas de la magia. Aun así, Gartheniel había servido bien a su pueblo durante mucho tiempo y Myrthendir prefería que se rindiera.

"Gartheniel, viejo amigo, abre las puertas. No hay más necesidad de conflicto. Salva las vidas de nuestra gente. Son necesarias para la lucha que se avecina".

"Eres un asesino y un traidor, y no seré partícipe de tu locura".

Myrthendir no se sorprendió y ordenó a la *Niebla Negra* que entrara en la Espira. Los gritos de ira se convirtieron en terror y luego se hizo el silencio. Un momento después, las puertas se abrieron y la luz del sol de la mañana envió un haz de luz hasta el Trono Entrelazado. Los defensores paladines restantes se situaron a ambos lados de la entrada como una guardia de honor de bienvenida mientras Myrthendir entraba.

Gartheniel se situó al final de la guardia de honor reunida y se inclinó cuando Myrthendir llegó hasta él. "Levántate mi viejo amigo. Ya no es necesario que nos quedemos en la ceremonia". El medio elfo mayor volvió a prestar atención y Myrthendir sonrió. "Siempre he querido hacer eso". Miró al Guardián como si esperara una reacción, aunque sabía que no la obtendría.

"Mi dulce prima Sillendriel estará en el Bastión con los ancianos y los niños. Tráiganla aquí y presenten a los demás a la *Niebla Negra*". Los paladines giraron en formación y marcharon alrededor del estrado y del tronco central de la Aguja y desaparecieron de la vista. El warborn que llevaba el cubo de adamantina lo siguió.

"Ven Gartheniel", dijo Myrthendir y subió los escalones del estrado. Se acercó a la silla en la que su padre se había sentado tanto tiempo, acariciándola con una mano ligera. "Nunca quise este asiento", miró de reojo al impasible Guardián. "No me crees, después de todo esto". Agitó las manos. "Pero es cierto. Sólo quería servir a mi pueblo. No tenía idea de que la providencia me llamaría a un deber superior".

Sus ojos se posaron en la silla viviente que coronaba el estrado. El Trono Entrelazado había sido durante mucho tiempo el asiento de los reyes, un símbolo viviente del vínculo entre El'Edryn y el reino etéreo, donde las almas élficas se regodeaban en la luz celestial mientras

esperaban el comienzo de su próxima vida. A pesar de los siglos, el trono había sobrevivido a la desesperación que se había llevado a Aurvendiel.

La mano de Myrthendir trazó las enredaderas vivas del trono y el zumbido de la vida fluyó a través de él. "Puede que yo no haya nacido para sentarme en esta silla, pero los hombres con visión, aquellos que la historia recuerda como héroes y salvadores, deben ser audaces antes de alcanzar la grandeza". Myrthendir se volvió, alisó las capas de su túnica de batalla y se sentó en el trono.

"¿Tienes algo que decir?" preguntó Myrthendir y agitó la mano en un gesto casual e innecesario.

Gartheniel jadeó ante el repentino retorno de su propia voluntad, todavía incapaz de moverse. "Myr... no hagas esto, te lo ruego".

"No se puede evitar, mi viejo amigo. Los Prime se acercan. He sentido su presencia en el éter".

"¿Qué te han hecho para que te vuelvas contra tu pueblo, tu familia?"

Myrthendir se levantó y se acercó al Guardián. Acarició el lado de la cara del medio elfo. "Te lo mostraré. Quiero que veas lo que yo he visto, que sientas lo que yo he sentido". Cerró los ojos e introdujo su mente en el anciano.

Myrthendir se precipitó por los túneles del antiguo templo, desesperado por escapar. El miedo le brillaba en la piel y le hacía respirar con dificultad. Oyó la risa cacareada detrás de él, sabiendo que aumentaba ese miedo. Había tenido razón, cuando nadie le creyó, ni siquiera su traidor primo Barrendiel. Los arboleth seguían sobre Korynn.

"Me atraparon. Sin Barrendiel estaba solo y en inferioridad numérica".

El Guardián se estremeció, y la visión se agitó. Un grupo de hombres enmascarados de plata arrastraban a un Myrthendir golpeado y ensangrentado a través de un pasillo iluminado por una siniestra luz gris y hacia una gran caverna con un lago en su centro. En sus orillas había dos figuras humanoides con largas túnicas. Su piel tenía el tono de la carne ahogada, y sus ojos eran profundos charcos de una negrura tinta. Un par de hendiduras rezumaban una mucosidad protectora donde debería estar su nariz. Pero el verdadero horror de su rostro era la delgada boca rodeada por cuatro miembros con púas.

"Illurryth", dijo el Guardián con horror.

El Príncipe Regente luchó contra sus captores mientras un chirrido surgía de los illurryth. Los apéndices en forma de cangrejo que rodeaban sus bocas se retorcían, y las puntas quitinosas chocaban entre sí. Myrthendir gritó, pero no obtuvo la compasión de los hombres que lo sujetaban.

Lo arrastraron hasta la orilla del agua, y los dos illurryth se acercaron a él, con un chirrido cada vez más fuerte. Uno de ellos levantó la mano derecha hacia la cara de Myrthendir. El dedo índice llevaba una garra demasiado grande y de su punta brotaba una gota de líquido blanco lechoso.

Arrastró la garra por el costado de la cara de Myrthendir, desollando la piel. Myrthendir no gritó de dolor, sino de puro terror, pues sabía lo que iba a ocurrir a continuación. Sus gritos le desgarraron la garganta y el temblor de su cuerpo alcanzó su punto máximo y luego se desvaneció cuando la neurotoxina llenó su mente. La presencia extraterrestre del Prime llenó su mente y robó su cuerpo.

Los cultistas lo liberaron porque ya no era una amenaza. El illurryth retrocedió, con un parloteo sobrenatural que subía y bajaba como los estribillos de un himno infernal. Los ojos de Myrthendir se movieron de un lado a otro, pero luego se fijaron en el lago cuando el agua se llenó de espuma.

Una enorme forma emergió del lago, hinchada y grotesca. Los tentáculos se desplegaron y se extendieron hacia él mientras el arboleth se elevaba del agua, flotando sobre un colchón de aire telequinético.

Myrthendir intentó correr, pero el control del arboleth sobre su mente era perfecto. En su lugar, sus propios músculos le empujaron hacia delante. Las lágrimas brotaron de sus ojos cuando sus pies tocaron el borde del agua. El monstruoso y singular ojo del arboleth brillaba con destellos de luz azul, como las facetas de un zafiro gigante.

Un tentáculo se acercó a él y, cuando se acercó, una afilada hoja de hueso brotó de su punta. El arboleth hizo girar la hoja de un lado a otro frente a los ojos de Myrthendir, y las motas de luz brillaron en ella, otra burla diseñada para romper su mente.

El tentáculo de la hoja serpenteó hasta la nuca de Myrthendir y le cortó el cráneo. La sangre caliente corrió por su espalda, y otro tentáculo se retorció hasta la cara de Myrthendir. Éste sujetaba un saco opaco de material grueso y correoso. En su interior, algo temblaba, se movía y gritaba.

El arboleth acercó su tentáculo afilado al saco de huevos, abriéndolo con mucho más cuidado del que había mostrado el señor elfo. El saco se abrió y la larva sufrió un espasmo, con tentáculos delgados y transparentes que se retorcían de hambre.

"En ese momento, me defendí. Yo era Myrthendir, hijo del Regente de Sylvan Aenor y ya no iba a suplicar ni a temer. El Prime escuchó el desafío en mi mente, y se enfureció".

El arboleth acercó su cría, la extensión de su propio ser, a la parte posterior de la cabeza de Myrthendir. La larva aulló de alegría como

un lobo voraz que encuentra una cierva herida. Los tentáculos de la larva separaron los bordes de su cráneo, pero él se negó a dejar que la agonía le nublara la mente, incluso cuando cortó la capa protectora que rodeaba su cerebro y se abrió paso dentro de su cráneo. Los tentáculos cortaron trozos de su cerebro y los introdujeron en sus fauces circulares de afilados dientes.

Cuando la larva de la Prime consumió su cerebro, apenas sintió dolor, sólo lo suficiente para aterrorizarlo. El terror era el arma principal de los Prime, así que Myrthendir se negó a dejar que el miedo se apoderara de él. Se sobrepuso al horror y al trauma enroscando su propia voluntad en la mente del inmaduro Prime y sustituyó al demonio etéreo por él mismo.

La neuro estructura de los Prime era mucho más densa y compleja que la suya y Myrthendir comprendió por fin su arrogancia y sentido de la superioridad. Pero ellos eran meros seres de carne e icor y él era pura voluntad.

Cuando el arboleth se dio cuenta de lo que ocurría ya era demasiado tarde, Myrthendir había subyugado la mente de la larva a la suya. Impulsó su voluntad a lo largo de los caminos irrompibles que los Prime utilizaban para mantener esclavizada a su descendencia, penetrando en las defensas mentales del arboleth.

Una vez dentro, destrozó a la bestia etérea. Oleadas de energía psiónica pulverizaron su cuerpo y se expandieron hacia el exterior en oleadas de fuerza telequinética. Los huesos de los illurryth implosionaron y sus cuerpos se arrugaron y se abrieron, arrojando al suelo charcos expansivos de icor amarillo.

Los cultistas humanos, traidores a su propia especie, gritaron mientras sus miembros se retorcían en direcciones que eran incapaces de girar, los huesos se astillaban y la carne se rompía.

El arboleth se estremeció y cayó sobre la dura piedra del suelo de la caverna con una caída húmeda. El elfo que había sido Myrthendir, y que ahora era algo más que Prime, se acercó a la temblorosa criatura y se deleitó con su dolor.

El arboleth moribundo intentó alcanzar su mente a través del éter en busca de más Prime, pero Myrthendir lo bloqueó y dejó que su propia mente llenara el éter con su desafío. "Voy por ti". Por un momento dejó que la rabia del Prime se apoderara de él, pero luego envió un pico de energía mental pura al cerebro del arboleth y la conexión cesó junto con la vida del arboleth.

Myrthendir abrió los ojos y soltó a Gartheniel. El anciano estaba temblando. "Lo siento, no tenía ni idea. "

"No hay nada que lamentar. No podías saberlo". Con un movimiento de muñeca, la *Niebla Negra* se apoderó de la mente de Gartheniel una vez más. "Ninguno de ustedes podía, por eso sólo yo

soy digno de liderar la lucha contra el Prime".

Myrthendir sacó de su bolso el cubo de estasis que contenía el huevo de arboleth y lo miró durante unos instantes. Abrió la tapa y la larva que había en el interior del saco lanzó un pico de fuerza psiónica contra el señor elfo.

Éste hizo una mueca, dejando que el asalto psíquico arrasara con sus defensas mentales. Su boca se volvió en una mueca despiadada cuando la mente del Prime se dio cuenta de la ineficacia de su ataque. Los tentáculos de la larva tuvieron un espasmo de terror.

"Sí", dijo Myrthendir mientras doblaba la mente de la larva hacia la suya. El grito mental terminó, dejando un agujero de silencio en el éter. "Ahora entiendes que ninguno de los de tu especie es rival para mí".

"Pero yo sí lo soy", llegó la voz de quien Myrthendir había amado una vez por encima de todo, incluso de sí mismo. El señor elfo se volvió para ver a Sillendriel caminando hacia él con pies ligeros, flanqueada por los paladines y warborn que había enviado a buscarla, incluidos los cuatro que llevaban el cubo de *Niebla Negra*.

"Amor mío", dijo Myrthendir levantándose del trono, colocando el cubo de estasis en su mochila y volviéndose hacia ella.

"Siento haberte fallado. Debería haberlo sabido. Debería haber intentado ayudarte".

"No hay nada que hacer, mi amor. Esto es lo que estoy destinado a ser, una evolución, una perfección de esta forma básica. Siento no haberte dejado ver la verdad de ello".

"Siento lo que te impulsa. He visto por qué aborreces a los Prime". Ella le tendió una mano. "Por favor, déjame ayudarte".

"No sabes nada".

"Pero lo sé, mi amor. Sé que cuando tu alma viaja a su ensueño no revives tus seres pasados como el resto de nosotros. Sólo revives una vida. La vida cuando eras un illurryth".

Myrthendir siseó con sorpresa y rabia. Nadie podía ver el ensueño de otro elfo, era un consuelo más fuerte incluso que los sueños. Con rabia, disparó un rayo de magia etérea hacia su antiguo amor. Con un movimiento casual de su muñeca desvió el ataque.

Los ojos de Myrthendir se abrieron de par en par, pero se recuperó rápidamente. "Interesante, eliminaste los muros que Lassendir y tu madre construyeron dentro de tu mente. El mundo debe parecerte un vórtice de caos ahora".

"Estoy en paz con todo lo que fue, es y vendrá. Déjame ayudarte a encontrar la paz".

"Tengo un propósito, no necesito la paz". Le envió otra ráfaga de rayos mágicos, pero una vez más ella los apartó sin más esfuerzo que el de un hombre al aplastar una mosca.

"No tienes la culpa de lo que hiciste como illurryth".

"¡Detente!" Gritó el señor de los elfos.

"No eres responsable de las batallas que ganaste contra nuestro pueblo. No mataste a inocentes. Fuiste una víctima, tanto como ellos, un héroe, tomado por un gran mal, no el mal que se llevó al héroe. Tú no hiciste esas cosas".

"¿Entonces por qué recuerdo haberlas hecho?" La voz de Myrthendir era la de un hombre que pedía perdón, la absolución, pero no se perdonaba a sí mismo.

"Ese es el gran mal de los Prime".

"Volverán, a menos que los detenga".

"Entonces déjame ayudarte. Deja que todos te ayudemos".

"No funcionará. Somos demasiado rebeldes, demasiado individuales. Nos hace débiles".

"También nos da nuestra mayor fuerza".

Por un brevísimo momento la duda se enroscó en la mente de Myrthendir, pero luego la enterró. "Lo siento, mi amor, pero no puedo abandonar mi gran propósito. Al igual que tú, he visto el futuro. Soy el motor de una gran evolución. Empujaré a los Reinos a la siguiente fase de su existencia, sin importar cuánta gente deba dar al motor de cambio".

Sillendriel bajó la cabeza con resignación. "Entonces debo hacer lo que pueda para detenerte".

"No puedes. Incluso sin los límites de tu poder, no eres rival para mí".

"Eso sería cierto si fueran los únicos controles a mi poder".

Los ojos de Myrthendir se entrecerraron mientras una punzada de preocupación crecía en su interior, una sensación que sólo crece hasta convertirse en una picazón si uno le presta atención. Se negó a distraerse y envió un pulso de pensamiento a la *Corona de Hierro*. En el interior del cubo, el zumbido se hizo más intenso cuando la *Niebla Negra* despertó de nuevo.

"Estás blofeando, y no te servirá de nada", dijo con voz fría mientras las corrientes de partículas explotaban desde el interior del cubo, urgidas por los temores de Myrthendir. "Pero consuélate. Te mantendré a mi lado, siempre". La *Niebla Negra* se convirtió en una fina y apretada lanza y luego se lanzó hacia abajo.

*****

Con apenas una mirada en dirección a la niebla, Sillendriel levantó un potente escudo telequinético y la *Niebla Negra* fluyó sobre ella, oscureciendo todo su mundo. Respiró profundamente, preparándose para lo que vendría, se sentó y cerró los ojos, exorcizando los horrores del mundo de su conciencia. Su forma astral, su verdadera alma, salió

de su cuerpo y voló. Atravesó la barrera del pensamiento sólido y atravesó la *Niebla Negra*.

Se paró frente a Myrthendir y levantó una mano astral hacia su rostro, sin querer tocarlo, por temor a que él sintiera su presencia. Quería ayudarlo, pero la compasión ahora llevaría al sufrimiento de millones de personas. Cerró la mano y expandió su mente hacia arriba y hacia afuera.

No podía limpiar la infección que se había llevado a su pueblo, pero podía detenerla, ralentizarla, lo suficiente para que Gryph pudiera detener a Myrthendir. *Si es que aún vive*. El futuro, siempre tan seguro, se había convertido en un mundo de brumas y nieblas, y todos los caminos que conducían al futuro estaban tapados. Era una mujer repentinamente ciega y sorda que caminaba por un camino que antes le era familiar, sin ojos ni oídos que la guiaran. Todo lo que tenía ahora era su fe.

Debo confiar en mis visiones. Debo confiar en Gryph.

Si el hombre Gryph no estaba en el puente acunando el cuerpo de su amigo muerto, entonces todo estaba perdido. Él era el único hilo de luz en un océano de oscuridad. La forma de alma de Sillendriel atravesó las paredes de la Espira y tocó los hilos de vida enterrados en sus raíces.

Aurvendiel aún vive, pero ¿por cuánto tiempo?

Tocó las miles de almas que había debajo de ella, cada una enterrada bajo la *Niebla Negra*. En su mente se expandió cubriéndolas a todas con su calor y tranquilidad. La *Niebla Negra* chilló de rabia como un animal que reacciona al dolor, y entonces ella comprendió su verdadera naturaleza. *No los está controlando, se está convirtiendo en ellos.* Pronto no quedará nada más que Myrthendir.

¿Cuánto tiempo *pasará antes de que se convirtiera en algo permanente?*

Tiró de toda su voluntad, de toda su fuerza y de todo su amor hacia sí misma hasta que comenzó una singularidad cegadora. Entonces la envió hacia afuera en todas las direcciones. Las armas detuvieron sus ataques. Los hechizos murieron en dedos retorcidos. Las mentes enterradas recordaron partes de lo que eran.

Debajo de ella todo se detuvo. Se elevó sobre el puente en el que miles de sus hermanos y hermanas estaban tan rígidos como estatuas junto a otro pueblo, grandes hombres desprovistos de pelo o adornos que ella nunca había visto. En lo más profundo de estos feroces gigantes guerreros percibió almas viejas, que suplicaban servir a su pueblo.

Entonces encontró a Gryph acunando el cuerpo del gnomo Wick. Junto a él había otro de los hombres grandes y un hombre Thalmiir vestido con una armadura autómata. La mujer gnoma estaba de pie

junto a su amante, con la daga que lo había matado brillando de color verde en su mano y enterrada bajo la niebla, gritó.

Gryph, envió. *Debes dejarlo. Debes huir*. Gryph miró hacia arriba y luego alrededor del vasto ejército detenido frente a él. Se puso de pie, dijo algo a sus compañeros y luego corrió por el puente. *Corre*. Envió.

*****

Myrthendir observó cómo el poder de la *Niebla Negra* arañaba el escudo de Sillendriel. No deseaba herirla, pero no permitiría que nadie, ni siquiera ella, lo desviara de su propósito. Millones de las pequeñas motas golpeando el escudo telequinético sonaban como un huracán de arena.

Es poderosa, pensó, impresionado. *Pero sólo puede resistir durante un tiempo, y yo soy tan paciente como las estrellas*. Los paladines que ella le había quitado se detuvieron, como una rueda de agua cuyo río se hubiera secado.

Él sonrió, pensando que la carga de mantener su escudo activo requería toda su concentración, pero entonces la sintió a través del éter. Ella está en todas partes. Al darse cuenta de que había jugado con él, sus ojos se dirigieron a la cúpula de fuerza mental. La *Niebla Negra* se apartó y ella estaba allí, sentada con las piernas cruzadas y en paz, como si no le importara nada el mundo.

Empujó hacia afuera con su mente, intentando y fallando una docena de veces para empujarse hacia uno de sus esclavos, pero un campo de calma y paz los envolvió a todos como una manta cálida que envuelve a un niño enfermo.

"¡No!" Myrthendir gritó y envió una ola de poder etéreo a la cúpula. Ésta se estremeció y retrocedió como una burbuja de jabón, pero mantuvo su forma y devolvió el poder al señor elfo, haciéndole caer.

Se puso de pie una vez más, con una sonrisa malvada enfocando su voluntad. "Esto no servirá". Puso las manos frente a él y concentró su voluntad en un solo punto. La magia etérea era el máximo poder en los Reinos, y permitía a Myrthendir cambiar las reglas de la propia realidad. Gruñó por el esfuerzo y luego expandió el punto hasta convertirlo en un agujero.

Cada célula de su cuerpo gritó cuando el poder lo recorrió y forzó su voluntad en el agujero, expandiéndolo lentamente. Ella estaba allí, al otro lado de la grieta, a escasos centímetros de él. Un sentimiento de orgullo le invadió. Nadie se le había resistido tan eficazmente, pero, como todos los demás, pronto sucumbiría.

Impulsó su voluntad. Había derrotado al Prime, se había convertido en algo más que cualquier otro antes de él, y no dejaría que nadie lo frenara. Con un aullido, amplió el agujero y entró en lo

que quedaba de su pequeño mundo. Su respiración era agitada por el esfuerzo y los ojos de ella se abrieron con facilidad, mirándolo no con odio e ira, sino con simpatía y amor. Entonces habló.

"Detén esto, te lo ruego".

"No puedo. Lo que hago, lo hago por todos nosotros".

"No habrá más nosotros".

Se sacudió hacia atrás ante la inesperada emoción, con los ojos muy abiertos. Cerró los ojos, respiró profundamente y sacó su espada. Tiró del brazo hacia atrás, con la punta preparada para clavarse en ella. Sus ojos no suplicaban, no temían, sólo mostraban compasión y amor. Durante un breve instante, él dudó y ella sonrió. Luego sus ojos se quedaron en blanco.

Sin más ceremonias, él empujó hacia abajo, hundiendo la daga en su pecho.

42

El mundo de Gryph se hizo pequeño y sólo estaba hecho de Wick. El gnomo yacía en un charco de sangre púrpura que se expandía, con los ojos desenfocados mirando todo y nada. Tifala también miraba a Wick, pero los fugaces trozos de emoción habían desaparecido, cubiertos por el poder de la *Niebla Negra*.

El bastardo ni siquiera la deja llorar, pensó.

Sus ojos se volvieron hacia él, nadando con los ácaros de la *Niebla Negra*. No tenían compasión, ni calidez, ni conciencia de que acababa de matar al hombre que amaba. Gryph sabía que también lo mataría a él. Volvió a atraer energía vital verde a su espada y tiró del brazo hacia atrás, preparada para un golpe mortal.

"Te perdono", dijo Gryph, y luego cerró los ojos. Se negó a añadir más dolor a su corazón obligándola a ver cómo la observaba. *No crees que ninguno de ustedes sobreviva a esto, ¿verdad?* se burló desde lo más profundo una voz que podía ser la del Coronel o la suya propia. Sonrió con tristeza mientras esperaba el dolor agudo que le pondría fin a esta vida.

No llegó.

Abrió los ojos y vio a Tifala, con el brazo aún levantado, su brillante espada verde apuntando al pecho de Gryph, pero ella no se movía, como si alguna fuerza externa hubiera congelado su cuerpo. Incluso su fría mirada se había vuelto inexpresiva y distante.

Grimliir se acercó con su equipo de goliat, seguido por Errat. Ambos estaban cubiertos de sangre, pero por lo demás parecían ilesos. Grimliir se agachó y arrancó las lianas que sujetaban a Gryph con facilidad, y luego lo ayudó a ponerse en pie. Gryph asintió con un gesto de agradecimiento y recuperó su lanza. A su alrededor, los warborn y los elfos permanecían inmóviles, rígidos como estatuas.

"¿Qué está pasando?"

"No lo sé", dijo Errat. "Nos separaron y pensamos que pronto moriríamos, pero luego simplemente se detuvieron".

"Algo está bloqueando la *Niebla Negra*", dijo Grimliir con una voz que sonaba casi temerosa.

"¿Qué podría hacer eso?" preguntó Gryph.

"No lo sé", dijo el enano, el zumbido de su equipo anunciando su inquietud.

Gryph señaló a Tifala. "Asegúrala, este estado de congelación no durará".

Grimliir asintió, y una boquilla sobresalió de su brazo. Errat levantó suavemente a Tifala y la apartó del cuerpo de Wick. Gryph permitió que una breve sonrisa cruzara su rostro ante la pequeña amabilidad del warborn. Si en algún lugar de su interior era consciente, no había necesidad de torturarla aún más haciéndola mirar a su amor perdido.

Unas telarañas autómatas salieron disparadas del brazo de Grimliir y ataron a Tifala de pies y manos. No iría a ninguna parte durante un tiempo.

Gryph asintió, lanzó *Anima Cuerda* y extendió la mano, buscando el tramo de seda de araña que había envuelto alrededor de Ovrym. Lo sintió, sobre el borde del puente, todavía envuelto alrededor del xydai. Abrió su interfaz del *Halo de Aire* y vio que estaba a punto de llegar a cero, lo que significaba que Ovrym seguía vivo.

Gryph se acercó al borde, y la cuerda se enroscó hacia arriba y alrededor de su brazo. Tiró y ordenó a la cuerda que subiera al adjudicador. Un momento después, con la ayuda de Errat, tenía al xydai en el puente. Estaba vivo y en el mismo estado comatoso que Tifala. Errat lo llevó hasta Tifala, y Grimliir lo envolvió en telarañas.

Gryph se arrodilló junto a Wick y lo levantó del charco de sangre. Lo dejó en el centro del puente, prometiéndose a sí mismo volver y enterrar a su amigo, si sobrevivía. "Lo siento Wick, te he fallado. Le fallé a Tifala". Abrazó a Wick durante varios momentos antes de que una voz lejana se inmiscuyera en su mente.

Gryph, debes dejarlo. Debes huir. Era Sillendriel. De alguna manera estaba manteniendo al enemigo a raya. Se levantó y miró a Errat y Grimliir. "Mantenlos a salvo".

Corre, dijo Sillendriel.

Sin decir nada más, Gryph se dio la vuelta y corrió entre los grupos de warborn y elfos congelados. No tenía idea de cuánto tiempo podría retenerlos la doncella elfa y sabía que cada momento podría ser el último, pero no podía hacer otra cosa que correr.

Gryph corrió como nunca lo había hecho.

*****

Sillendriel no murió, pero su herida era mortal. El globo de energía telequinética estalló cuando su cuerpo se desprendió de la espada de

Myrthendir. La pequeña parte de él que seguía siendo el segundo hijo del Regente de Sylvan Aenor sintió una pequeña punzada de dolor, pero al ver cómo su sangre manchaba la fría piedra del suelo del estrado, este último trozo del hombre que había sido se desvaneció, como una ráfaga de humo atrapada por una brisa errante.

La miró a los ojos y no vio nada. Desvió su atención del que pronto sería un cadáver y miró a los silenciosos paladines. "Maten a cualquiera que entre en esta cámara". Como era de esperar, el paladín no dio señales de haber escuchado, pero Myrthendir vio los infinitos ácaros que nadaban en los ojos del hombre y supo que la *Niebla Negra* aún lo tenía.

Se acercó al tronco central de Aurvendiel y trazó una mano a lo largo de la suave madera del árbol. Percibió la más mínima chispa de vida que se escondía en su interior.

"Tú y yo somos probablemente los únicos que sabemos que aún vive, mi amor", dijo por encima del hombro a Sillendriel, sin esperar ni recibir respuesta. "Pero está débil y pronto se desvanecerá para siempre".

Myrthendir se arrodilló junto a un pequeño hueco en la base del árbol y metió la mano dentro. La energía fugaz era más fuerte aquí y motas casi invisibles se acercaron a él como un cachorro fiel a la mano de su amo. Fluyeron sobre él antes de retirarse con un espasmo urgencia.

"Sí, ya sabes lo que soy", dijo, acariciando la corteza como un amante depredador.

Rebuscó en su mochila y sacó el cubo de estasis. Abrió la tapa y sacó de su interior la ahora plácida larva de arboleth. La sostuvo ante él y sintió que la extensión de su mente se volvía hambrienta de anticipación, pero la contuvo, asegurándole su dominio. Ahora él era el ser superior.

"Pensar que incluso mi padre, el siempre sabio Lassendir, no logró comprender lo que es realmente Aurvendiel. Se contentó con vivir dentro de ella mientras su gloria se desvanecía, sin saber que era capaz de tocar todas las mentes de Korynn".

Introdujo la larva en el interior del hueco y observó cómo sus tentáculos se hundían en la madera. Al instante, el árbol comenzó a cambiar, su corteza dorada y desgastada por la edad se desvaneció hasta volverse gris mientras la mancha se extendía hacia arriba y hacia afuera.

Myrthendir se levantó y retrocedió mientras su magia etérea se apoderaba del árbol etéreo. Sintió que la, antes gran mente, dentro del árbol retrocedía, desesperada por escapar de la voluntad inquebrantable que contenía el hombre que ya no era sólo Myrthendir.

*****

El corazón de Gryph tronó mientras corría a través del manojo de guerreros congelados. Sabía que el dominio de Sillendriel sobre ellos no duraría y no deseaba estar entre ellos cuando su control se perdiera. Era como Perseo entrando en el jardín de estatuas de medusa que antes habían sido hombres, y como el héroe del mito griego, Gryph se precipitaba hacia un enemigo tan mortal como la gorgona.

¿Qué hago cuando llegue allí? ¿Razonar con el hombre? ¿Contarle un chiste? "Apuñalarlo en el maldito corazón". Miró su lanza y cargó su función de almacenamiento con *Mana*. Necesitaría todas las ventajas si quería detener a Myrthendir.

Entonces recordó sus *Hojas de Personaje*. Las había minimizado antes de saber que Myrthendir era un traidor y un loco, y se le había olvidado por completo mirar las innumerables indicaciones. *Demasiado ocupado en no morir*. Frunció el ceño cuando su broma de mal gusto le hizo pensar en Wick.

Abrió su interfaz, volviéndola opaca para poder vigilar su entorno.

Ganaste puntos de experiencia.

Ganaste 256.763 puntos de experiencia por matar - VER LISTA COMPLETA AQUÍ.

A Gryph no le apetecía repasar la lista de todas las personas y monstruos que había matado para ganar tantos puntos de experiencia. A diferencia de otras personas, a él no le gustaba matar para ganar poder. Dicho esto, se alegró de que el esfuerzo le otorgara otro nivel.

Alcanzaste el nivel 16.

Tienes 11 (5 de base +1 de bonificación de GH + 5 ganados anteriormente) puntos de atributo no utilizados.

Tienes 1 punto de ventaja sin utilizar.

Alcanzaste el nivel 17 en MAGIA DE AIRE.
Alcanzaste el nivel 5 en MAGIA DE AGUA.
Alcanzaste el nivel 10 en MAGIA DE TIERRA.
Alcanzaste el nivel 10 en MAGIA DEL PENSAMIENTO.
Alcanzaste el nivel 20 en BASTNONES/LANZAS.
Alcanzaste el nivel 20 en ARMADURA LIGERA.
Alcanzaste el nivel 15 en ESQUIVA.
Alcanzaste el nivel 13 en SIGILO.
Alcanzaste el nivel 10 en COSECHA.
Alcanzaste el nivel 19 en ANALIZAR.
Alcanzaste el nivel 17 en PERCEPCIÓN.
Alcanzaste el nivel 8 en LIDERAZGO.

Alcanzaste el nivel 10 en TRAMPAS.

Alcanzaste el Rango de Aprendiz en Bastones/Lanzas

Obtienes un +10 de daño permanente a todos los golpes con bastones/lanzas

Alcanzaste el Rango de Aprendiz en Bastones/lanzas

Con este boost de rango, la destreza ganó una nueva habilidad.

Ahora puedes usar la habilidad de ***Ventaja Garantizada****.*

Un practicante de nivel Aprendiz de Bastones/Espadas gana la habilidad Ventaja Garantizada. Permite al usuario garantizar el éxito de una de sus ventajas de Bastones/ Espadas una vez al día. El usuario debe poseer la ventaja elegida.

EXP: *El Golpe Rápido básico tiene un 15% de posibilidades de éxito. Cuando se utiliza la pericia Garantía, esa probabilidad aumenta hasta el 100%.*

Usos diarios: *1*

Nota: *Cada nivel sucesivo de Bastones/lanzas te permite usar Ventaja Garantizada una vez más al día.*

Alcanzaste el Rango de Aprendiz de Armadura Ligera.

Recibes un +10 de CA permanente cuando llevas un conjunto completo de armadura ligera.

Alcanzaste el Rango de Aprendiz de armadura ligera.

Con este boost de rango, la destreza ganó una nueva habilidad.

Ahora puedes usar la habilidad ***Refracción****.*

Refracción es una habilidad defensiva que te permite refractar todo el daño causado por un solo ataque exitoso al atacante. El daño refractado no puede bloquearse ni reducirse, excepto por aquellos que posean un nivel superior en la habilidad utilizada para atacar, en cuyo caso el daño refractado se ignora por completo.

Usos diarios: *1*

Nota: *Cada Rango sucesivo de Armadura Ligera te permite usar Refracción una vez adicional al día.*

En circunstancias normales, tanto *Ventaja Garantizada* como *Refracción* le habrían hecho sonreír de oreja a oreja, pero hoy no estaba de humor para alegrarse, sino para asesinar. Sus nuevas habilidades de nivel le ayudarían a alimentar ese estado de ánimo.

Tenía dos *Puntos de Ventaja* para gastar, y ya sabía cómo iba a gastar uno de ellos. Abrió su árbol de habilidades de bastones/lanzas.

Árbol de habilidades de Bastones/Lanzas.

Empalar: *Un ataque agresivo que puede iniciarse tras un ataque exitoso. Empalar hace +200% de daño con una lanza. Los oponentes empalados no pueden moverse ni contraatacar durante 5 segundos.*

Aturdir: *Un ataque agresivo con un bastón que puede iniciarse tras un ataque exitoso. Aturdir hace un +150% de daño e impide que el rival se mueva o contraataque durante 10 segundos.*

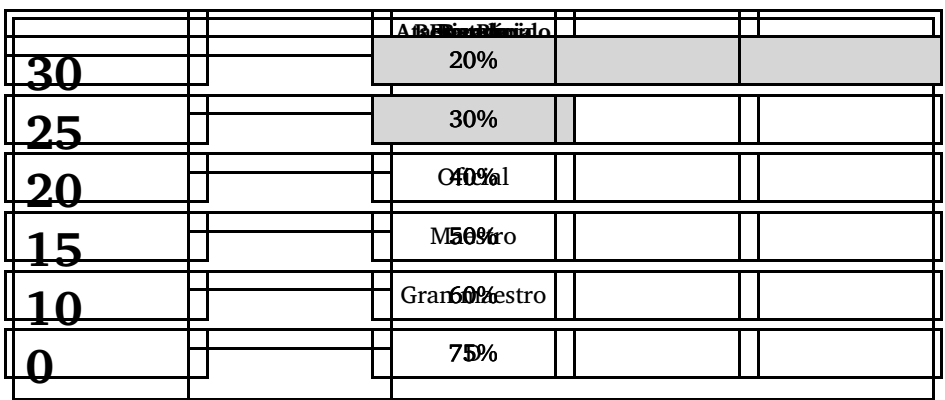
Golpe rápido: *Un ataque agresivo con un báculo o una lanza que puede iniciarse tras un ataque exitoso. El Golpe Rápido tiene la posibilidad de realizar un segundo ataque con la misma cantidad de daño que el primero.*

Parada: *Los bastones y las lanzas proporcionan una buena defensa. Cuando un atacante da un golpe, se puede iniciar la Parada. Si tiene éxito, Parada bloquea el ataque y no causa ningún daño.*

Volcó un punto en *Golpe Rápido*. La visión de usar tanto *Ventaja Garantizada* como el *Golpe Rápido* contra Myrthendir le hizo sonreír de forma perversa. Ahora la cuestión era dónde gastar su otro punto.

Pasar al siguiente nivel en *Empalar* tenía sus ventajas, al igual que *Parar*. Gryph sabía que su única oportunidad contra Myrthendir era golpearlo fuerte y rápido. Eso hacía que *Empalar* fuera la opción obvia. Puso su punto en la ventaja y sintió que la oleada de calor lo llenaba.

Árbol de Ventajas de Bastones/Lanzas



A continuación, abrió su *Hoja de Personaje*. Tenía 11 *Puntos de Atributos* para gastar, pero desde que descubrió un truco del juego que le permitía curarse completamente si invertía cinco puntos en *Constitución* durante una batalla, había jurado mantener esa cantidad de puntos en reserva. Sospechaba que la próxima batalla exigiría su uso.

Puso los otros seis puntos en *Destreza*. El atributo no sólo favorecía su conjunto de habilidades, sino que podía duplicarlas lanzando *Escudo mental*. El hechizo permitía que su puntuación de *Sabiduría* tomara prestado su Atributo más alto para defenderse de los ataques mentales. La *Destreza* era el más alto, ahora con 68. Con suerte, sería suficiente para frenar las poderosas habilidades mentales del elfo aberrante. Sintió el aumento de su agilidad y velocidad justo cuando sus pies tocaron el suelo al final del puente.

Una picazón en el fondo de su mente le hizo volver al mundo que le rodeaba. Miró hacia arriba y vio que la Espira perdía el último de

sus brillos dorados mientras el gris apagado de la magia etérea se apoderaba del que fuera un gran árbol empíreo. Aurvendiel estaba cambiando, pervertido por la magia Prime.

¿Qué ha hecho?

Un horror y una profunda tristeza que no comprendía del todo se clavaron en Gryph mientras observaba la corrupción del árbol celestial. Corrió con más fuerza y pronto cruzó la Colina. Pasó corriendo junto a la forma congelada de Barrendiel y luego del Guardián Gartheniel, pero no pudo ayudarlos.

Gryph llegó a la Espira y se sumergió en *Sigilo*, escondiéndose en las sombras cerca de las puertas del árbol. Lanzó *Escudo mental* y *Escamas de demonio*. Su mente se aclaró y concentró mientras las escamas carmesí fluían por su piel, aumentando su armadura natural.

Se arrastró hacia el interior, escudriñando con los ojos. Una docena de paladines e igual número de warborn se interponían entre él y el estrado. Vio el cuerpo de Sillendriel desangrándose en el suelo y dirigió su mente hacia ella.

Estoy más allá de la ayuda, Gryph, dijo ella en el fondo de su mente. *Debes detener a Myrthendir antes de que su corrupción de Aurvendiel sea completa.*

Una profunda tristeza se apoderó de Gryph y en la parte de su alma conectada a todas las cosas, sintió que la mente adormecida del poderoso árbol desaparecía. Se le llenaron los ojos de lágrimas. ¿Por qué hace esto?

Porque sabe lo que ella era, lo que podría volver a ser. Ella es mucho más que un árbol, es un elemental empíreo atado al reino mortal por el árbol. Los Prime la envenenaron porque conocían su verdadero poder.

¿Cuál es su verdadero poder?

Es una transmisora, capaz de tocar todas las mentes de Korynn.

La comprensión golpeó a Gryph en el pecho como un golpe de cuerpo de un baalgrath. *Usará la Niebla Negra en todos.*

Sí, pero primero tiene que tomar el control de ella.

¿El segundo huevo de arboleth?

Sí, ya ha doblado la larva a su voluntad y la ha unido a Aurvendiel. Incluso ahora sus tentáculos se enroscan en el árbol, borrándola. Una vez que la unión esté completa, todo lo que ella era se desvanecerá, dejando nada más que una pizarra en blanco para que Myrthendir se coloque a sí mismo.

Va a transferir su mente al árbol, dijo Gryph aturdido. *Como instalar un nuevo sistema operativo en un disco duro*, pensó en privado para sí mismo en.

Él será el árbol y el árbol será él, y una vez que desate la Niebla Negra sobre el resto de Korynn, no existirá otra mente *consiente que la suya. Todo será Myrthendir.*

La mente de Gryph se tambaleó de horror. Millones, miles de millones de seres sensibles en todo el planeta dejarían de existir. Era un genocidio a un nivel tan grande que su mente no podía procesarlo. Ovrym desaparecería. Lex desaparecería. Tifala desaparecería. Brynn se iría. Yo me iré.

No puedo hacer esto solo. Si puedo curarte, tal vez podamos derrotarlo juntos.

No, no puedes, no debes. He visto los hilos de la posibilidad, y si me salvas, perdemos los Reinos. Aquí es donde muero. Adiós, Gryph. Lo siento.

Gryph ya no la sentía su mente y una rápida mirada a su cuerpo le dijo que no volvería a oír su voz. Reprimió su ira y la transformó en un propósito concentrado. Corrió hacia el señor elfo tan rápido como pudo sin perder el Sigilo.

Myrthendir estaba de espaldas a Gryph, con las manos acariciando la corteza del árbol corrupto. *Tal vez debería haber invertido en Puñalada trapera*. Pero Gryph no era un hombre que dejara que el arrepentimiento le hiciera perder una batalla. Subió con facilidad las escaleras de la tarima y se acercó sigilosamente.

Cargó todo su mana en *Golpe Penetrante* y utilizó una carga para potenciar *Mordisco de Yrriel*. Consideró la posibilidad de utilizar *Ventaja Garantizada* en *Empalar*, pero la ventaja sólo tendría la posibilidad de hacer el doble de daño si realmente golpeaba al elfo imbécil.

Esperaría a golpear y luego usaría la nueva habilidad de nivel *Golpe rápido*. Cargó mana en sus *Botas de destreza*, duplicando su velocidad de movimiento y ataque, y saltó, lanzándose hacia delante con toda su fuerza.

Myrthendir giró y la lanza de Gryph falló por escasos centímetros. El señor de los elfos bajó su bastón, obligando a Gryph a usar *Parada*. La lanza chocó con el bastón y Myrthendir empujó haciendo perder el equilibrio a Gryph.

"Curioso", dijo el señor de los elfos y se miró los dedos mientras bailaban con el *Mana* gris etéreo. "Te sentí llegar a través del éter". Levantó la vista hacia el árbol mientras la mancha de gris seguía carcomiendo la descolorida corteza dorada. "Mi mente ya se está expandiendo, pero por supuesto, luchemos. Hace tiempo que no tengo una buena pelea".

Hizo girar su bastón en una intrincada serie de formas diseñadas, sin duda, para demostrarle a Gryph lo superado que estaba. Apuntó con el bastón hacia él, y una fina hoja de energía gris fluyó desde el extremo.

"Juguemos", dijo el señor elfo y saltó hacia adelante mucho más rápido de lo esperado. Gryph giró hacia un lado, pero la cuchilla gris

melló el brazo de Gryph. Sólo le costó unos pocos ticks de su *Salud*, pero entonces la energía etérea se introdujo en sus músculos y el brazo se entumeció.

Myrthendir empujó el ataque mientras Gryph activaba la *Esquiva*. Tropezó y el bastón del señor elfo se estrelló contra sus costillas, rompiendo varias.

¿Qué demonios?

Has sido marcado con una Marca Etérea.

Las marcas etéreas son etiquetas de energía etérea que permiten a los adeptos a la magia etérea predecir y seguir tus movimientos.

-50% a la CA mientras dure la marca.

-50% de probabilidad de esquivar mientras dure la marca.

-50% de probabilidad de golpear mientras dure la etiqueta.

-100% al Sigilo mientras dure la etiqueta.

El usuario de magia etérea que te ha marcado puede seguirte durante un 1.000% de la duración de la marca.

***Duración:** 57 segundos.*

Bueno, a la mierda, refunfuñó Gryph para sí mismo y retrocedió a trompicones. Se sacudió el brazo para tratar de quitarse el ardiente entumecimiento y se esforzó por poner la lanza en posición de defensa. Retrocedió, tratando de poner espacio entre él y Myrthendir. ¿Cómo voy a evitar a este imbécil durante el próximo minuto?

Gryph retrocedió, manteniendo la punta de su lanza entre él y el aberrante elfo. "Sabes que yo tengo todo el tiempo del mundo y tú", miró a su primo, "no".

Está tratando de incitarme a atacar, pensó Gryph. *Sabe que no tengo opciones*. El cerebro de Gryph se revolvió en busca de alguna forma de salir de esta tormenta de mierda y no encontró nada. Se sentía como un niño a punto de hacer un examen cuya mente se queda completamente en blanco por la presión.

Myrthendir lo atacó de nuevo y Gryph lo esquivó sólo para encontrarse con el siguiente ataque del aberrante. *Me está arreando*. Fue golpeado una y otra vez mientras su *Salud* se desplomaba cada vez más.

Los ataques eran tan rápidos y frecuentes que Gryph no era capaz de pensar con claridad. Los golpes en la cabeza seguramente le habían causado una conmoción cerebral. En algún lugar de la confusión, Gryph perdió su lanza.

Desde los rincones distantes de su mente le llegó una voz. *Dale al enemigo lo que cree que quiere*, vino la voz del Coronel. *Y cuando bajen la guardia, toma lo que necesites.*

Entonces se le ocurrió un plan, un plan desesperado y estúpido.

"Vete a la mierda", escupió Gryph, y ni siquiera él estaba seguro de

si lo decía para el elfo traidor o para su padre fantasma.

43

Myrthendir sonrió, sabiendo que tenía a Gryph. Una vez había sido víctima de ese tipo de rabia; una rabia incontrolada, que embotaba la mente y que necesitaba ser cortada y lavada con fuego. Miró al jugador sangrante y decidió que ya se había divertido bastante.

"Disfruto mucho con nuestros jueguecitos, pero tengo un trabajo importante que terminar".

Agarró a Gryph por el cuello y lo levantó de sus pies. Los ojos del jugador se abrieron de par en par por la sorpresa. Le sentó bien no tener que seguir ocultando su fuerza. Los Prime habían tomado mucho, pero habían dado en igual medida.

Gryph dio un puñetazo a las manos de Myrthendir, intentando forzar el aplastante agarre para que lo soltara, pero el gesto fue inútil. Myrthendir golpeó al jugador contra el tronco de Aurvendiel y un grito estrangulado de dolor brotó de los labios del hombre.

Myrthendir extendió su mano libre y envió unos cuantos pulsos de *Mana* a través del éter, alcanzando y buscando. Su mente se enroscó en el asta de la lanza de Gryph, un artefacto maravilloso que no le pertenecía.

El señor elfo acarició la poderosa arma con hilos telequinéticos de sí mismo y luego la atrajo hacia él. La lanza voló, encajando en su mano extendida. Hizo girar el arma, apreciando su perfecto equilibrio y la frialdad del metal. Las estadísticas de las armas palpitaron en su conciencia y consideró sus opciones.

Se volvió y miró a Gryph a los ojos. "Esto puede pinchar". Empujó hacia delante con su fuerza Prime mejorada y clavó la lanza en el hombro de Gryph y la hundió profundamente en la madera del árbol.

Gryph aulló de agonía y perdió el conocimiento. Myrthendir frunció el ceño y *Analizó* al hombre de aspecto harapiento. Su barra de *Salud* rondaba el 10%, pero la lanza clavada en el hombro impedía que siguiera perdiendo sangre. Viviría, por ahora.

"Me alegro mucho de que sigas vivo. Espero que lo reconsideres y te unas al equipo". Ladeó la cabeza e inclinó la oreja hacia el crucificado, como si esperara una respuesta. "¿Nada? Pues recuérdame que hablemos de ello cuando te despiertes". Levantó la mano y le dio una palmadita a Gryph en un lado de la cara, como un tío bromista.

Myrthendir se volvió y envió órdenes al warborn para que acercara el cubo de adamantina. No se movieron y Myrthendir frunció el ceño. Una pequeña sonrisa se le dibujó en los labios, y se acercó al cuerpo de su primo.

Los ojos de Sillendriel no miraban a la nada y ninguna respiración movía su pecho. "Por fin tienes paz". Se acercó a ella posando su mano sobre ella. Hacía años que no la tocaba, desde que había evolucionado. Supo entonces que ella no entendería, que le temería, que intentaría detenerlo. Acarició ligeramente su rostro y se le hizo un nudo en la garganta. Sintió la humedad de sus propias lágrimas y sus ojos se abrieron de par en par por la sorpresa.

Todavía hay esperanza para ti, mi amor, dijo la voz de Sillendriel, fluyendo hacia él desde el éter. *No estás demasiado lejos. Detén esto ahora y únete a mí.*

Myrthendir se apartó de su cuerpo como un hombre picado. Se levantó de golpe y giró hacia delante y hacia atrás, buscando la fuente de su voz y sabiendo que no la encontraría.

Ven conmigo mientras estés a tiempo.

Myrthendir estaba a punto de responder cuando sintió que su mente desaparecía de la existencia. Jadeó y cayó al suelo. Ella se había ido, realmente se había ido. Una profunda tristeza lo invadió y lloró. Se levantó y ordenó que le trajeran el cubo de adamantina. Esta vez los warborn obedecieron y levantaron el pesado cubo. En su interior podía sentir otra parte de sí mismo girando y retorciéndose, suplicando ser liberada en el mundo.

*****

"Se están moviendo", dijo Grimliir con voz urgente.

"Sí, yo también lo veo", dijo Errat, subiendo una mano para acariciar el rostro de Tifala. Los ojos de ella ardían de frío ante él mientras luchaba por liberarse de las telarañas solidificadas. Luego se levantó y marchó hacia su padre. El warborn marchó hacia ellos. "No quiero matarlos, padre".

"Yo tampoco, hijo", dijo Grimliir, y desplegó las armas en sus brazos y apuntó.

*****

Gryph se despertó en medio de un diluvio de dolor. Se obligó a

concentrarse, después de todo este había sido su plan, bueno más o menos. Sabía que el señor de los elfos ansiaba una audiencia, y lo dejaría con vida, siempre y cuando no lo considerara una amenaza. Después de todo, todavía esperaba añadir a Gryph a su ejército.

Gryph estaba exactamente donde quería estar, vivo, cerca y olvidado. También estaba en agonía, pero forzó su mente a través del dolor.

Tal vez fuera el shock o la pérdida de sangre, o ambas cosas, pero oyó las voces de sus amigos llenar su cabeza.

"Por eso no te dejamos hacer los planes", dijo Wick.

"Es una buena estrategia, si eres lo suficientemente fuerte", dijo Ovrym.

"Mira que bien le caes al imbécil elfo loco. Quiere que estés colgado a él", dijo Lex, y esperó una respuesta. "Vamos hombre, eso fue oro de la comedia".

"Xeg piensa que el plan es muy bueno".

"No tienes voto", murmuró Gryph, atrayendo la mirada de Myrthendir.

"¿Sigues aquí, amigo mío? Me alegro mucho. No quiero que te mueras por mí todavía", dijo el señor de los elfos. Gryph le extendió el dedo corazón. "Pues eso parece poco amistoso". El traidor sonrió y se volvió hacia el warborn que llevaba el cubo de adamantina.

"Puedo sentir cada uno de mí, tanto aquí como en el puente", dijo Myrthendir. "Estoy incompleto, pero pronto seré todo y estaré completo". Miró a Gryph. "Incluso tú serás incapaz de resistirte a mí". El señor de los elfos cerró los ojos y extendió los brazos.

La parte superior del cubo de adamantina se abrió como el magma que fluye y el familiar zumbido aumentó de volumen. El sonido desgarró la cordura de Gryph y entonces la corriente más espesa de *Niebla Negra* que había visto hasta entonces estalló de la caja y gritó hacia arriba, enroscándose alrededor del tronco del gran árbol.

La *Niebla Negra* atravesó la piel del árbol y Gryph sintió una presión en su cabeza. Era otra mente, la de Aurvendiel, y estaba desesperada y asustada. Myrthendir, gruñendo, redobló sus esfuerzos y el moribundo árbol empíreo se convirtió en todo su mundo.

Gryph se obligó a calmarse, con los ojos pegados al traidor Príncipe Regente. El hombre no le prestaba atención. *Ahora*, escuchó la voz fantasma de su padre decir, y los dedos de Gryph se movieron en el complicado movimiento para lanzar un hechizo.

*****

Myrthendir cayó de rodillas y gritó mientras las lágrimas y el sudor se mezclaban y le caían por la cara. Tembló durante unos instantes, pero luego su cuerpo se calmó y se puso en pie, con los ojos completamente

negros. Su sonrisa se volvió amplia y pudo ver todo en cada lugar en él que estaba.

Giró las palmas de las manos hacia arriba y levantó los brazos con un movimiento suave. El árbol etéreo palpitó y una ola de luz gris estalló hacia arriba y hacia fuera. Siguió su progreso mientras se expandía alrededor del globo, rodeando todo el reino de Korynn. Creció mientras millones de mentes se convertían en las suyas.

*****

En el puente, Errat sintió que la ola fluía sobre su mente. "Pero, estoy equivocado", dijo desconcertado, y luego su confusión desapareció al convertirse en Myrthendir.

*****

Fuera de una puerta olvidada de Dar Thoriim, un insulto extravagante cayó sin terminar en los labios de Lex mientras se convertía en Myrthendir.

*****

En la Madriguera, el niño liche Simón estaba sentado en su trono reprendiendo a su sirviente no muerto Dirge, cuando su cráneo se giró lado a lado alarmado. "No otra ve...", empezó a decir, pero entonces se convirtió en Myrthendir.

*****

En la Ciudad Brillante, la atención del Alto Dios Aluran fue arrancada de su sesión de entrenamiento de la tarde y sintió el más mínimo momento de pánico antes de convertirse en Myrthendir.

*****

Gryph terminó de lanzar y *Escudo Mental* fluyó a través de él. Luego lanzó *Anima Cuerda* y la longitud de la seda de araña se deslizó por el tronco hasta el hueco que protegía a la larva de arboleth. La cuerda se enroscó alrededor de la larva, como una pitón suave y cariñosa, con cuidado de no romper ninguno de los filamentos que conectaban el cerebro etéreo con el árbol. Gryph activó la habilidad Obligar de la cuerda y luego activó Ligadura de Alma.

Gryph envió su voluntad al interior de la larva por el mismo camino de la puerta trasera que había descubierto cuando frenó la niebla negra. Percibió trozos de Myrthendir flotando dentro de los caminos ordenados de la antes mente Prime, pero no sintió ningún

movimiento de alarma. *Hasta aquí todo bien.*

Este trozo de Myrthendir era uno entre un número casi infinito. Cada mota de la niebla negra, cada célula de las mentes de los warborn y los elfos subyugados, cada uno de los trillones de nodos neuronales del árbol que había sido Aurvendiel, y la cantidad casi infinita de capacidad mental que se añadía cada segundo mientras la ola fluía alrededor de Korynn, vibraba con la mente del señor elfo.

Percibir que Gryph había invadido esta parte sería casi imposible, algo así como escuchar una voz entre una multitud de trillones. Aun así, Gryph trabajó lentamente, ya que al igual que el uno entre los infinitos lo ocultaba, si lo descubrían, el infinito se volvería contra el uno.

Introdujo trozos de sí mismo en las complejas vías del cerebro de la larva y conoció su propósito. Mientras que la larva del cubo de adamantina controlaba la niebla negra, esta larva actuaba como centro de mando y control de todas las neuronas del árbol.

¡Felicidades! Enlazaste a tu voluntad una larva Arboleth Subyugada.

Esta criatura ligada al alma te servirá fielmente y responderá a tus órdenes mentales. Con el tiempo, tu vínculo con tu compañero de alma crecerá.

***Nota:** Algunos consideran que la vinculación de una criatura consciente es un uso corrupto de la Magia del Alma que te llevará por un camino oscuro.*

Los ojos de Gryph se abrieron de golpe, y jadeó de sorpresa y dolor. Myrthendir se volvió hacia él, con ojos profundamente negros. Gryph sacó rápidamente su mente de la larva de arboleth y la envió por uno de los innumerables caminos del interior del árbol.

"¿Qué estás haciendo?" preguntó Myrthendir, con un tono divertido en su voz. Se acercó a Gryph y lo miró fijamente a los ojos enviando hilos de sí mismo por el camino que conectaba la mente de Gryph con el árbol.

"Niño travieso, ¿qué crees que lograrás? Esos caminos no te permitirán escapar, sólo conducen a mí". Agarró el asta, arrancando la lanza y retorciendo la cabeza más profundamente en la herida. Gryph gritó y su barra de *Salud* se puso al rojo vivo. El dolor hizo que la mente de Gryph volviera a su cuerpo.

"Así está mejor, ahora quieto". Myrthendir le sonrió como un hombre que regaña a un cachorro malo. "Pronto estaré en todas partes, en todos y en todo. Entonces sólo seremos tú y yo, suponiendo que vivas tanto tiempo. Por favor, vive, quiero sentir cómo pasas tus últimos momentos intentando luchar contra mí". Myrthendir cerró los ojos y miró hacia adentro, volviendo a concentrarse en su conquista de Korynn.

Gryph miró hacia la esquina de su interfaz y agradeció a la providencia que el pequeño ícono que representaba la larva atada al

alma siguiera allí. Se concentró en él, empujando su voluntad hacia el interior. Su mente se expandió a lo largo de las vías neurales y encontró los nodos que controlaban la niebla negra.

Gryph sintió que envolvía a todo el planeta mientras todo se convertía en Myrthendir. Motas y hebras de la niebla enlazaron todas las mentes con la suya, expandiéndose en una red de pensamiento casi ilimitada. Una sonrisa de satisfacción cruzó el rostro del señor elfo cuando llamó a la ola hacia él. Se retiró como la marea, sin dejar nada a su paso más que Myrthendir.

Gryph sabía que no podía detener el arma. Ya lo había intentado una vez y Myrthendir lo había descubierto rápidamente y anulado la orden. Pero esta vez Gryph no tenía planes de detener la niebla negra. *Es hora de jugar, bastardo.*

Myrthendir miró a lo largo del tronco central mientras la ola retrocedía y fluía hacia el árbol. Se arremolinó alrededor del árbol, convirtiéndose en la *Niebla Negra* una vez más, girando y fusionándose en una sola corriente. Con una sonrisa, Myrthendir envió la niebla hacia Gryph.

"Me alegro mucho de que sigas vivo. Será bueno ser tú".

El zumbido fue ensordecedor cuando los hilos se aceleraron hacia abajo. Los ojos de Gryph se abrieron de par en par cuando el arma se precipitó hacia él. Ignoró el miedo que se acumulaba en su interior y alteró lo más mínimo la estructura de mando de la larva. No podía detener la niebla negra, pero podía cambiar su objetivo.

La sonrisa de Myrthendir se convirtió en pánico justo cuando la *Niebla Negra* se abalanzó sobre él, azotándolo como una tormenta de arena. Su piel comenzó a desprenderse de su cuerpo, y apenas logró convocar un escudo etéreo.

Corrió hacia Gryph y agarró la lanza. "¿Qué hiciste?"

"En realidad fue sencillo", dijo Gryph entre jadeos de dolor. "Sabía que no podía quitarte el control de la *Niebla Negra*. Es un arma sin mente que sólo obedece las órdenes de quien lleva la corona. Así que la convencí de que tú eras yo y le di un nuevo objetivo".

"¿Cómo?" preguntó Myrthendir, gruñendo por el esfuerzo de mantener su escudo activo.

"Era uno entre muchos", dijo Gryph con una sonrisa. "¿Qué, no te fijaste en mí?".

Los ojos de Myrthendir se abrieron de par en par y retorció la lanza con saña dentro de la herida de Gryph.

Gryph gritó cuando su *Salud* tocó fondo, pero utilizando las últimas fuerzas que le quedaban se volvió hacia dentro y arrastró los cinco *Puntos de Atributo* que le quedaban a *Constitución*. Su *Salud* se llenó de inmediato y Gryph activó la habilidad *Llamarada Lunar* de su peto.

Una luz hirviente desgarró los ojos de Myrthendir y destrozó su *Salud*. La conmoción y el dolor le hicieron caer de rodillas y su escudo parpadeó y desapareció. La fuerza de la *Niebla Negra* se abatió sobre el señor de los elfos y desgarró su cuerpo y su mente.

*****

En todos los rostros de Korynn, un millón de bocas gritaban mientras las mentes luchaban por retomar sus cuerpos. Empujaron, golpearon y arañaron para volver a la superficie, para volver a ser quienes eran y exorcizaron al aberrante elfo.

*****

La *Niebla Negra* desgarró la piel de Myrthendir y se clavó en sus músculos. Concentró todo su dolor, todo su odio y todo su miedo en un solo punto y lo lanzó contra Gryph. Se clavó en la mente del jugador justo cuando la *Niebla Negra* le abrió el cráneo y le destrozó el cerebro.

Lo último de Myrthendir se clavó en la mente de Gryph, desesperado por llevárselo. Su boca se abrió y dos gritos le destrozaron la garganta. Gryph tosió y se atragantó con su sangre.

Nos mataste a todos, dijo Myrthendir antes de que ambas mentes se desvanecieran en la oscuridad.

44

La misión de la Niebla Negra había concluido. Al no tener más órdenes ni maestro, se arremolinó hacia arriba y luego se sumergió de nuevo en el cubo de adamantina. La abertura de la parte superior del cubo se cerró, el zumbido se atenuó y todo quedó en silencio.

En el suelo, cerca del cubo, la *Corona de Hierro* se desprendió de la frente del cráneo roto de su amo y cayó al suelo. La gema negra del centro de la corona se encendió, expulsando la oscuridad que se había apoderado de ella. Luego se apagó y quedó inactiva.

El cuerpo del jugador llamado Gryph colgaba sin fuerzas del árbol, sujeto por su propia lanza. Ningún sonido o movimiento perturbó la habitación, pero entonces pulsos de luz dorada recorrieron la corteza del árbol como pequeños hilos de rayos, limpiando las manchas grises etéreas.

Los destellos de luz aumentaron en frecuencia y potencia y secciones enteras de la corteza gris y muerta se desprendieron del tronco, convirtiéndose en ceniza mientras caían al suelo. La luz creció y una canción lejana se creó en el interior del árbol. La luz dorada estalló hacia el exterior y se expandió por todo el planeta. A su paso, millones de mentes despertaron una vez más.

En el interior de la Espira, el árbol que volvía a brillar con la luz eterna del reino empíreo, Gryph jadeó con el dolor del despertar.

*****

"Ay", dijo Gryph, y agarró el asta de su lanza. Intentó sacarla, pero el dolor y la debilidad conspiraron para que el ángulo fuera imposible de maniobrar. "Lo imaginé", dijo, con una risa adusta que hizo que una oleada de dolor fluyera por él. Permaneció allí durante un tiempo desconocido, desvaneciéndose y perdiendo la conciencia mientras su Salud se desvanecía lentamente.

Oyó voces y sintió las manos sobre él. Intentó hablar, pero las

palabras no se formaban. Un resplandor atravesó sus párpados y luego una oleada de calor alejó el dolor. Quería dormir, adormecerse en la oscuridad de su mente, pero la voz seguía llamándole.

"Gryph. Vuelve con nosotros".

Gryph se levantó a través de la bruma y abrió los ojos. Estaba en el suelo, tumbado junto al árbol empíreo rejuvenecido. Una luz dorada, como la del cielo crepuscular sobre el océano, emanaba del árbol y calentaba la habitación.

Parpadeó y vio a Tifala y a Ovrym mirándole. Los pensamientos sobre Wick volvieron a él y agarró la pequeña mano de la gnoma. "Tifala, lo siento mucho". Las lágrimas brotaron de sus ojos y ella asintió con la cabeza y luego se llevó la mano de él a los labios y la besó. Él le acarició la cara con suavidad y después de un momento ella se apartó de él.

Ovrym le ayudó a ponerse en pie y lo miró fijamente. "Yo también debo ofrecer mis disculpas", dijo el xydai, con una profunda tristeza manchando su voz.

Gryph negó con la cabeza. "No vamos a ir por ese camino". Errat se situó detrás de Tifala y Ovrym, acunando el cuerpo de Wick en sus brazos. Grimliir se había deshecho de su equipo de goliat y estaba al lado de su hijo, llegando apenas a la cintura del enorme warborn.

Barrendiel se arrodilló junto al cuerpo de Sillendriel, y el Guardián Gartheniel tenía una mano firme sobre los hombros temblorosos del capitán de los rangers. Numerosos elfos se encontraban detrás de ellos intercambiando miradas apagadas y conmocionadas, mientras un grupo de warborns miraba a todos los demás con confusión.

Gryph se tambaleó por el dolor y la fatiga y Ovrym le entregó su lanza. Gryph le dio las gracias con un movimiento de cabeza antes de apoyarse en ella. Miró a su alrededor y descubrió que todas las miradas estaban puestas en él. Suspiró y sus hombros se desplomaron cuando el verdadero peso del liderazgo cayó sobre él.

Nunca quise nada de esto.

Miró el cuerpo en los brazos de Errat y la realidad de la muerte de Wick lo golpeó. Quiso consolarla, pero no le salían las palabras. Tifala le puso una mano en el antebrazo y sonrió a través de sus lágrimas. Él le dio unas ligeras palmaditas en la mano y luego se volvió hacia los demás.

"Conozco los pensamientos que te atormentan, porque yo los estoy pensando. Conozco la rabia y el dolor que sientes porque yo también lo siento. También sé esto, que juntos sanaremos, pero nunca olvidaremos".

Sus ojos se posaron en Barrendiel y luego se volvieron hacia Tifala.

"Ninguno de ustedes fue responsable de sus acciones mientras la *Niebla Negra* los tuvo. No lo creerán, no lo sentirán, no hoy, y quizá no

durante muchas lunas, pero en lo más profundo, donde siempre vivirán nuestros seres queridos perdidos, saben que esto es cierto."

Gryph se arrodilló y recogió el cráneo roto de Myrthendir.

"Sólo uno fue el responsable, y está muerto. Pero eso no es suficiente castigo. Aunque nunca olvidaremos lo que hizo este día, borraremos su nombre de nuestras crónicas, lo borraremos de los anales de la historia. Hoy, ahora mismo, es la última vez que el nombre de Myrthendir será pronunciado en voz alta. A partir de este día, sólo será el Aberrante. Que esto sea una lección para todos los traidores, todos los asesinos, no serán alabados, adorados o celebrado. Su nombre será olvidado. No serán más que polvo".

Hubo muchos lamentos de dolor de la multitud, pero también hubo muchos asentimientos y gritos de acuerdo. El profundo sonido de un gong fluyó a través de él y una indicación apareció en su visión.

Hiciste un Decreto.

Los decretos son declaraciones de tal verdad y potencia que la fuerza motriz de los Reinos se aglutina en torno a ellos. Aunque no son vinculantes, los Decretos se consideran verdades universales y casi todos los seres consientes de los Reinos los acatarán.

A partir de este día y hasta el final de los días no se pronunciará el nombre de Myrthendir, Príncipe Regente de Sylvan Aenor. A partir de ahora se le llamará el Aberrante. Ninguna historia registrará su nombre y pronto su nombre será olvidado, perdido en el éter.

"¿Qué demonios?" murmuró Gryph para sí mismo. *Por lo visto, debo tener cuidado con lo que digo*. Los murmullos de sorpresa se convirtieron en aprobación y varias personas se acercaron a él y le estrecharon la mano, le dieron una palmada en el hombro o lo abrazaron profundamente.

Tifala se acercó a él y lo abrazó con fuerza. "Gracias". El rostro de Gryph se calentó y se sonrojó.

Gryph miró el cráneo del Aberrante y una indicación apareció en su visión.

Derrotaste a un oponente legendario conocido en la historia como el Aberrante.

¿Deseas utilizar tu Ventaja Divina Asimilación?

¿SÍ? ¿NO?

Asimilación fue la primera *Ventaja Divina* que eligió cuando evolucionó su *Divinidad*. Una vez a la semana, le permitía seleccionar una sola habilidad de un enemigo derrotado y hacerla suya. No sólo aprendería una nueva habilidad, sino que también subiría de nivel instantáneamente hasta un tercio del nivel del enemigo derrotado.

Era una habilidad increíblemente poderosa. Sólo la había utilizado una vez hasta la fecha, con Ouzerio, el Rey del Túmulo, y no sólo

había obtenido *Magia del Alma*, sino la habilidad de *Rango aprendiz Ligadura de Alma*, la misma que había permitido a Gryph derrotar al Aberrante. Una vez más, se sorprendió de cómo las decisiones más pequeñas de la vida podían tener consecuencias imprevistas y, en este caso, de importancia crítica.

Asimilación era capaz de asimilar una habilidad de cualquiera que Gryph derrotara, pero la cualidad parecía tener algún tipo de inteligencia detrás, y sugería los mejores momentos para usar la habilidad. ¿La fuerza motriz de los Reinos, quizás? pensó Gryph. *Sea lo que sea eso*.

Decidió preocuparse por ese misterio en otro momento y pulsó el *Sí* y una enorme cantidad de información se precipitó en su mente. El verdadero poder que poseía el aberrante lo asombró. De alguna manera lo había ocultado no sólo a Gryph, sino a todos los que lo rodeaban, y lo había hecho durante años.

Las posibilidades eran abrumadoras, así que Gryph aplicó otro de los mantras del Coronel a la tarea. *Cuanto más raro es el recurso, más potente es su poder*. Examinó todas las opciones y puso dos en primer plano de su visión. La magia etérea y la sabiduría.

MAGIA ETÉREA

La Magia Etérea permite al usuario aprovechar los elementos básicos de los Reinos. La Magia Etérea se centra en los hechizos que alteran, retuercen o moldean de algún modo el mundo que les rodea. Es una de las afinidades mágicas más raras y los Grandes Maestros de la esfera se encuentran entre los seres más poderosos de todos los Reinos.

La *Magia Etérea* era una habilidad ultra rara que permitía a los adeptos alterar las leyes básicas de la realidad. Era el arma principal de los Prime y bien podría cambiar el juego al nivel del *Ligadura de Alma*. Gryph sospechaba que se enfrentaría a los Prime más pronto que tarde y conseguir una ventaja en su arma preferida podría ser la diferencia entre la vida y la muerte.

LORE

Todas las habilidades de los Reinos se basan en conocimientos ocultos, secretos o especializados. El Lore otorga a sus usuarios una comprensión más profunda de todas las cosas, incluidas todas las demás habilidades, al conceder a los adeptos acceso al Mar del Conocimiento, una corriente subterránea de información que se enrosca en el éter.

Los adeptos obtienen bonificaciones a la progresión de todas las demás habilidades, pueden descubrir conocimientos ocultos que otros pasarían por alto y ver conexiones que otros no harían.

La lore es una de las habilidades más vigiladas de todos los reinos y sólo la enseña un maestro de lore consagrado en uno de los tres gremios de lore de Korynn.

En cualquier otra circunstancia, se habría apresurado a asimilar la Magia Etérea, pero dos cosas lo detuvieron. En primer lugar, tenía a Errat, que había demostrado su destreza con la *Magia Etérea*. Con el tiempo, el warborn alcanzaría un nivel en el que podría, si estaba dispuesto, enseñar a Gryph la habilidad.

La segunda era la opción de tomar *Lore*. La información era poder en todos los universos, pero en los Reinos el conocimiento era literalmente poder. Los hechizos no eran más que recetas para reordenar el mundo que te rodeaba. Si tenías el conocimiento en tu mente, podías lanzar el hechizo.

Los nombres también tenían poder. Wick lo había comprobado tanto con Avernerius como con ese diablillo insoportable que era Xeg. Los había controlado, en cierto modo, porque había conocido sus verdaderos nombres. La descripción de la mecánica real del Lore era vaga, pero una cosa era obvia. El Lore era un multiplicador de fuerza de proporciones épicas, y eso hacía que la elección fuera sencilla.

Eligió *Lore*.

Aprendiste la habilidad LORE.

Niveles: *1 - 21.*

Rango: *Aprendiz.*

Tipo de habilidad: *Pasiva/Activa.*

Lore permite al usuario aprovechar inconscientemente el Mar del Conocimiento y utilizar la información de forma más eficiente que los demás.

Lore aumenta la velocidad de progresión de la habilidad con un multiplicador basado en el rango. Lore también permite a los adeptos obtener un nivel de conocimiento más refinado a partir de libros, piedras de hechizo, entrenadores y otros métodos de aprendizaje.

Una serie de otras indicaciones parpadeaban en la esquina de la visión de Gryph, pero sabía que su gente lo necesitaba. ¿Mi gente? ¿Cuándo decidí que era mi gente? Oh, que me jodan. Abrió los ojos, respiró profundamente para limpiarse y habló.

"Hemos entrado en una nueva era. No podemos saber qué nos depara el futuro". Sus pensamientos se dirigieron a Sillendriel, y luego al rejuvenecido árbol empíreo. "Hay esperanza de que sea un futuro brillante, pero no debemos quedarnos de brazos cruzados y dejar que los Reinos dicten nuestro destino. Dejaremos nuestra huella, levantaremos a nuestro pueblo y destruiremos a cualquiera que pretenda hacernos daño".

En el interior de la Espira se alzaron estruendosas aclamaciones y, por primera vez en mucho tiempo, Gryph sintió que pertenecía a algún lugar. Después de unos momentos, levantó las manos y pidió silencio. "Habrá una lista interminable de cosas que necesitan ser atendidas, pero ahora no es el momento". Su voz se volvió grave y

pesada. "Ahora es el momento de enterrar a nuestros muertos y hacer el duelo. Atender a los heridos y a los caídos, curar, descansar y luego reconstruir".

La sala se despejó, dejando sólo a Gryph, Tifala, Ovrym, Errat, Grimliir, Barrendiel y Gartheniel. Una vez que estuvieron solos, Gryph se agachó y recuperó la *Corona de Hierro*. La sostuvo ante él, y la piedra preciosa reflejó la luz dorada del árbol en una cascada de arco iris.

Usó *Identificar*.

La Corona de Hierro.

La Corona de Hierro era el símbolo del Rey de Piedra de los Thalmiir, un símbolo de su autoridad sobre todos los Thalmiir. El primer Alto Rey de Thalmiir, Durgath el Destructor, la elaboró como símbolo de autoridad y unidad tras su victoria sobre el último Rey Dragón. Cada una de las siete piedras preciosas incrustadas en la banda de hierro frío es un ícono que representa el poder de cada uno de los siete grandes reinos de Thalmiir. Las seis piedras más pequeñas representan los seis reinos más pequeños, todos ellos subordinados a Dar Thoriim, representados por el diamante luminiscente central.

Clase de objeto: *Artefacto Ancestral.*
Categoría del objeto: *Pasivo/Activo.*
Poderes pasivos.
Poder(es): *Desconocido*
Poderes Activos.
Poder(es): *Desconocido*
Límite de mana: *Desconocido*
Enfriamiento: *Desconocido.*
Íconos ranurados: *7 de 7.*
Poderes de los íconos: *Desconocidos.*

Gryph apartó la mirada del artefacto ancestral y vio miradas de aprensión en los rostros de los que le rodeaban. Temían el poder del artefacto y su capacidad para controlar la niebla negra, y con razón. Miró a Grimliir. "Me dijiste en Dar Thoriim que una vez intentaste destruir la niebla negra".

"Lo hice, y fracasé estrepitosamente", dijo el fornido artífice enano, con el ceño fruncido. "La corona y el arma son simbióticas. Ambas deben ser destruidas simultáneamente, y nada de lo que intenté tuvo éxito. Si hay una forma de llevar a cabo esta hercúlea tarea, no la conozco".

"La encontraremos juntos". Se volvió hacia el resto del grupo y les tendió la *Corona de Hierro*. "Juro a todos ustedes, aquí y ahora, que destruiré tanto a la *Niebla Negra* como a la *Corona de Hierro*. Les pido su apoyo en esta tares".

Gryph extendió la corona ante él y, uno a uno, los demás miembros del grupo pusieron sus manos sobre ella e hicieron su

propio voto. Tifala fue la última en aceptar el Voto, y exigió condiciones adicionales.

Se dirigió a Barrendiel. "¿Tienes un lugar seguro para guardar la *Niebla Negra*?"

"No soy el gobernante de Sylvan Aenor", comenzó Barrendiel, sólo para ser cortado por el Guardián.

"En realidad, capitán, según las antiguas leyes de nuestro pueblo, usted es el siguiente en la línea de mando".

El capitán balbuceó y retrocedió, no más interesado en el manto de liderazgo que Gryph. "No puedo".

"Sí, puedes", dijo el Guardián. "Y yo te ayudaré".

La boca de Barrendiel se abrió, con palabras de queja y rechazo formándose en sus labios, pero luego volvió a cerrarla y asintió.

"Bien", dijo Gartheniel. "Como Guardián de Sylvan Aenor, ahora te declaro Regente de Sylvan Aenor, hasta que el Alto Rey regrese".

Todos los presentes sabían que eso nunca ocurriría, que la carga que Barrendiel acababa de aceptar era para toda la vida. Pero no hubo más quejas por parte del nuevo Regente. "Hasta su regreso", dijo Barrendiel en voz baja.

Tifala se volvió hacia el nuevo Regente. "¿Tiene un lugar seguro para almacenar la Niebla Negra hasta que podamos destruirla?"

"El Bastión tiene una cámara acorazada que será suficiente".

"Bien", Tifala asintió y se volvió hacia Gryph "Mantendrás la *Corona de Hierro* a salvo hasta que aprendamos a destruirla".

"¿Tanto confías en mí?"

Colocó las manos sobre su estómago y mantuvo la mirada fija.

"Te confío mi vida y la de mi hijo no nacido".

"¿Niño?" Preguntó Gryph, con los ojos atónitos. Tifala asintió, y más lágrimas brotaron de sus ojos. Gryph la atrajo hacia él. "Te doy mi palabra de que haré todo lo que esté en mi mano para protegerte a ti y a tu hijo".

"Gracias, Gryph", dijo ella, secándose las lágrimas y sonriendo a los demás. "Atenderé a los heridos". Inclinó la cabeza y bajó los escalones del estrado.

"¿Cuándo encontraron el tiempo para...?" preguntó Ovrym.

Gryph miró al xydai con una expresión de '¿en serio, amigo?' y negó con la cabeza.

"¿Encontrar el tiempo para hacer qué?" preguntó Errat. Todos se detuvieron, sonrieron y luego rieron a carcajadas, una risa catártica que significaba que la vida volvería a estar bien, algún día. "¿He contado un chiste?"

Grimliir llevó a Errat del brazo y Ovrym y Barrendiel sonrieron antes de marcharse.

Una indicación apareció en la visión de Gryph.

Hiciste un Voto Vinculante para destruir la Niebla Negra y la Corona de Hierro.

Los votos son poderosas promesas vinculantes. Los hacen cumplir las antiguas magias de los Reinos e infligen severos castigos si se rompen los términos del Voto. Gryph, con la ayuda de Tifala, Ovrym, Errat, Grimliir, Barrendiel y Gartheniel ha prometido destruir la Corona de Hierro y la Niebla Negra.

Barrendiel guardará el cubo de adamantina que contiene la Niebla Negra en el Bastión y Gryph guardará la Corona de Hierro en su bolsa de Alma Ligada hasta que se descubra un medio para destruir ambos artefactos.

***Dificultad:** Hercúlea.*

***Recompensa:** Desconocida.*

***XP:** Desconocido.*

***Penalidad por el fracaso:** Penalización de reputación y posiblemente el fin del libre albedrío en todos los Reinos.*

Gryph volvió a prestar atención al mundo que lo rodeaba, y vio a Gartheniel de pie a su lado, mirando al árbol. "Te has inventado esa parte de que Barrendiel es el siguiente en la fila, ¿verdad?". preguntó Gryph.

El Guardián sonrió y miró a Gryph. "Lo hice, por ley me nombrarían Regente, pero soy mejor consejero que líder, y Barrendiel es un líder nato, al igual que tú".

"Yo no quiero liderar", dijo Gryph, con el corazón cargado por el peso de la responsabilidad no deseada.

"Por eso podrías ser un buen líder". Gartheniel se alejó antes de detenerse y volverse hacia Gryph. "¿Confío en que permanecerás callado sobre la verdad de la reclamación de Barrendiel a la Regencia? El honor le obligará a aceptar la carga, pero si se le da una razón para rechazarla, la tomará".

"Tienes mi palabra", sonrió Gryph, y el Guardián asintió y se dio la vuelta. "Dime, Gartheniel, no querrás mi trabajo, ¿verdad?"

"No si me ofrecieras otros dos mil años de vida", dijo con una sonrisa.

"Vaya mierda". Gryph no podía estar seguro, pero mientras Gartheniel se alejaba, le pareció oír al Guardián resoplar. *Tiene que ser mi imaginación*, pensó con una sonrisa.

Gryph suspiró y se acercó a Aurvendiel y sonrió cuando su luz lo bañó. Algo en el renacimiento de Aurvendiel le molestaba. No es que sospechara que hubiera mala voluntad, cualquier tonto que se deleitara con la luz del árbol empíreo sabía que no había ni una pizca de malicia en su madera, pero algo no encajaba.

Tal vez fuera la pérdida de sangre, o el estrés de la última batalla, pero no podía hacerse a la idea de que había recibido ayuda. Puso una mano sobre la cálida corteza de su tronco y sintió la vida que latía en

ella. Cerró los ojos y alivió su voluntad en su interior.

¿Estás ahí dentro?

Epílogo

La noche había vuelto a caer y el aburrimiento hizo que Lex se preguntara si estaba atrapado en otro bucle temporal, pero esta vez había muchos menos robos y asesinatos. Llevaba tanto tiempo apoyado en las enormes puertas de color bronce que sospechaba que las escenas en bajorrelieve grabadas en su superficie quedarían grabadas permanentemente en la piel de su espalda.

Cerró los ojos y empezó a dormitar.

Debo proteger a Gryph, dijo una voz desde lo más profundo de su mente, la parte que estaba programada para la lealtad sin cerebro. Los ojos de Lex se abrieron de golpe. "Oh, abismo amoroso de la madre, ni siquiera me gusta tanto el tipo".

"¿Gustar quién?" Preguntó Vonn, el maleante convertido en gurú religioso.

"No estaba hablando contigo".

"Sabes que somos los únicos aquí, ¿verdad?"

"Cállate", refunfuñó Lex, luego se puso de pie y caminó en un círculo sin rumbo. "Estoy aburrido".

"Dicen que el aburrimiento es la provincia de una mente débil".

"¿Lo dicen o te lo has inventado?"

Vonn se encogió de hombros y se tapó los ojos con la capucha. "Por qué no haces algo de ejercicio, ayuda a despejar la mente".

Lex se puso de pie y pateó la puerta varias veces, sin hacer ningún daño a las antiguas, y aparentemente impenetrables, puertas. El rostro de un Thalmiir regio, aunque engreído, le devolvió la mirada sin importarle nada.

"No puedo creer que esos imbéciles de la Guardia de Harlan pensaran que yo era uno de ustedes, imbéciles pomposos", le dijo Lex al noble enano.

"Oh, no lo hicieron, te lo aseguro", dijo Vonn. "Los Thalmiir eran un pueblo noble de gran sabiduría y artificio. La gente de la ciudad pensaba que eran del Clan Grumling".

"¿No dijiste que los Grumlings eran todos ladrones y asesinos que nunca se bañaban?"

"Sí", dijo Vonn y suspiró, perfectamente tranquilo.

Lex se olfateó a sí mismo y su nariz se volvió hacia arriba con disgusto. "Creo que eso es un poco injusto. Llevamos días acampando contra esta puerta. ¿Dónde esperas que me bañe?"

"No me preocupaba tanto el baño. Fue todo el asesinato y el robo lo que realmente selló la comparación".

"Eso no fue mi culpa, bueno no totalmente".

Vonn se subió la capucha y le dio a Lex su mirada paciente con la que todos los grandes maestros y figuras religiosas parecen haber nacido. Una mirada que decía, 'sabes que estás lleno de mierda, pero voy a dejar que lo descubras por ti mismo, porque soy súper sabio y zen'.

"Bien, puede que me haya pasado un poco". Dijo Lex, haciendo un mohín.

Vonn gruñó divertido y se tapó los ojos con la capucha.

Tal vez sí tengo problemas, pensó Lex.

Después de separarse de su jugador Gryph, Lex se encontraba en el pintoresco pueblo la Guardia de Harlan. Sin embargo, había tenido poco tiempo para relajarse y pronto descubrió que estaba atrapado en una especie de bucle temporal, maldito a repetir el mismo día una y otra vez. Durante ese desafiante tiempo, pudo haber cometido varios miles de asesinatos y robado a un montón de gente.

"Pero era un bucle temporal, así que puede decirse que nada de eso ocurrió realmente". Vonn le dirigió a Lex otra de sus patentadas miradas sentenciosas. Tuvo algo de su efecto deseado. "He cambiado desde entonces". Lex pateó un terrón de tierra y volvió a sentarse junto a Vonn.

"Sí, lo hiciste, y estoy orgulloso de ti".

"Gracias hombre".

El lejano ulular de un búho añadió encanto a la agradable noche.

"Hemos estado aquí desde siempre", se quejó Lex.

"Sólo han sido tres días, y pensaría que después de tus recientes experiencias habrías aprendido algo de paciencia", dijo Vonn y pasó la página en la copia de Lex de los Escritos de Cerrunos. "Además, el clima ha sido encantador".

Lex levantó la vista asustado. Había visto suficientes películas como para saber que ese tipo de afirmación siempre provocaba un repentino e inexplicable chaparrón. Pero los cielos nocturnos estaban despejados, con sólo algunas nubes tenues que pasaban frente a las lunas de Korynn. No oyó ningún trueno lejano ni vio ningún relámpago. Después de un momento, se apoyó en la puerta.

"Y tengo la paciencia de un santo", dijo Lex.

Vonn soltó una risita burlona y Lex sintió que su rostro se enrojecía de calor. ¿Cómo hace eso? Se golpeó la cabeza contra la puerta varias veces. "Es que estoy muy aburrido".

"¿Quieres el libro?" Preguntó Vonn.

"No, leer no es realmente lo mío. Esperaré a la película".

"Lo que dices no tiene sentido otra vez".

"Yo también".

"Te das cuenta de que eres un sacerdote de un dios del conocimiento, ¿verdad? Así que, tal vez la lectura debería ser 'lo tuyo'".

"Sí, un muerto". Ese había sido un descubrimiento particularmente irritante. Justo después de forjar su forma física, se había enterado de que el dios del que era devoto llevaba milenios muerto. "Sólo otro "fuk you" de los Reinos a Lex."

"Todas las cosas tienen un propósito".

"Sí, sí, sigues diciendo eso. Si tu filosofía de mierda es cierta y tu Fuente todopoderosa tiene algún propósito oculto para nosotros, ¿por qué seguimos acampando en la tierra?"

Lex se puso de pie y, por enésima vez en los últimos días, recorrió con los dedos los bordes de las tallas, buscando algún pestillo o mecanismo oculto que abriera las puertas.

"No nos corresponde cuestionar a la Fuente".

Lex rugió de frustración y empujó las puertas con todas sus fuerzas.

"¿Qué te hace pensar que eso va a funcionar esta vez?"

"¿No me dijiste que tuviera fe? Bueno, voy a tener fe en este bastardo hasta que nos deje entrar".

"¿Seguro que no quieres un turno con el libro? Es probablemente la única copia en Korynn,"

"¡Genial, así que mi dios está muerto, y ni siquiera puedo discutir su libro con mi club de lectura, ¡PORQUE NADIE MÁS TIENE UNA COPIA!"

"¿Por qué gritas?"

"¡NO LO SÉ!" Lex rugió y empujó y gruñó y juró y sudó, pero la puerta se negó a ceder.

"Huh, esto es interesante," dijo Vonn, absorbido por el libro.

"¿Qué es interesante?" dijo Lex con un poco de dureza.

"Según esto, tu dios podría no estar muerto después de todo".

"Bueno... tal vez... él... pueda... abrir... esta... maldita... puerta". Con cada palabra, Lex golpeó la puerta con todas sus fuerzas, y cuando la última palabra salió de su boca, hubo un pequeño clic y las puertas se abrieron.

Lex cayó hacia adelante y se desplomó sobre su rostro. Refunfuñó, escupió una bocanada de polvo y se puso de pie lentamente.

"¿Lex?" dijo Vonn alarmada.

Lex levantó la vista para ver a un grupo de cinco hombres grandes, calvos y sin rasgos, que los miraban fijamente. Sostenían lanzas muy largas y puntiagudas y las apuntaban bastante cerca de las caras de Lex y Vonn.

"Hola, amigos. ¿Por casualidad no conocen a un tipo llamado Gryph?"

El fin de La Ciudad Perdida.
Continúa tu viaje en Los Reinos.

Continúa tu viaje por los Reinos con
Tiempo de Matar. Libro 3 de Los Reinos.

–

¿Cómo te gustó el libro? Escríbenos una reseña o puntúanos con estrellas en Amazon. Para hacer eso, simplemente ve hasta el final de este libro, y tu Kindle debería pedirte una calificación.

Como editor independiente que destina la mayor parte de sus ingresos a traducir nuevas series, en LMBPN® International no tenemos la capacidad de lanzar grandes campañas publicitarias. Por lo tanto, las críticas constructivas y las calificaciones de estrellas en Amazon son muy valiosas para nosotros, porque puede aumentar enormemente la visibilidad de este libro para los nuevos lectores que aún no conocen nuestra serie de libros. Tu haces posible que tomemos más series nuevas en paralelo en la traducción al español.

Al final de este libro encontrarás una lista de todos nuestros libros. Tal vez haya otra serie para ti. También encontrarás la dirección de nuestro boletín y nuestra página de Facebook y grupo de fans, por lo que nunca más te perderás un nuevo libro en español de LMBPN® International.

Mantente en contacto.

¿Quieres hablar de trabajo, conocerme y ser un miembro de Los Reinos? Entonces sígueme en las siguientes plataformas.

Página web:
www.cmcarneywrites.com

Suscríbete a mi boletín de noticias y recibe un libro GRATIS (en inglés)

Facebook: https://www.facebook.com/cmcarneywrites

Correo electrónico:
chris@cmcarneywrites.com

Patreon:
https://www.patreon.com/cmcarney

Agradecimientos.

No podría haber convertido este libro en lo que es sin la ayuda de numerosas personas.

Gracias a Erica, mi primera lectora y el amor de mi vida. Me haces sonreír cada día.

Gracias a mi madre Kathy por toda una vida de apoyo, y a mi hermana Melissa, que cada año es más tonta gracias a mi sobrino Caleb.

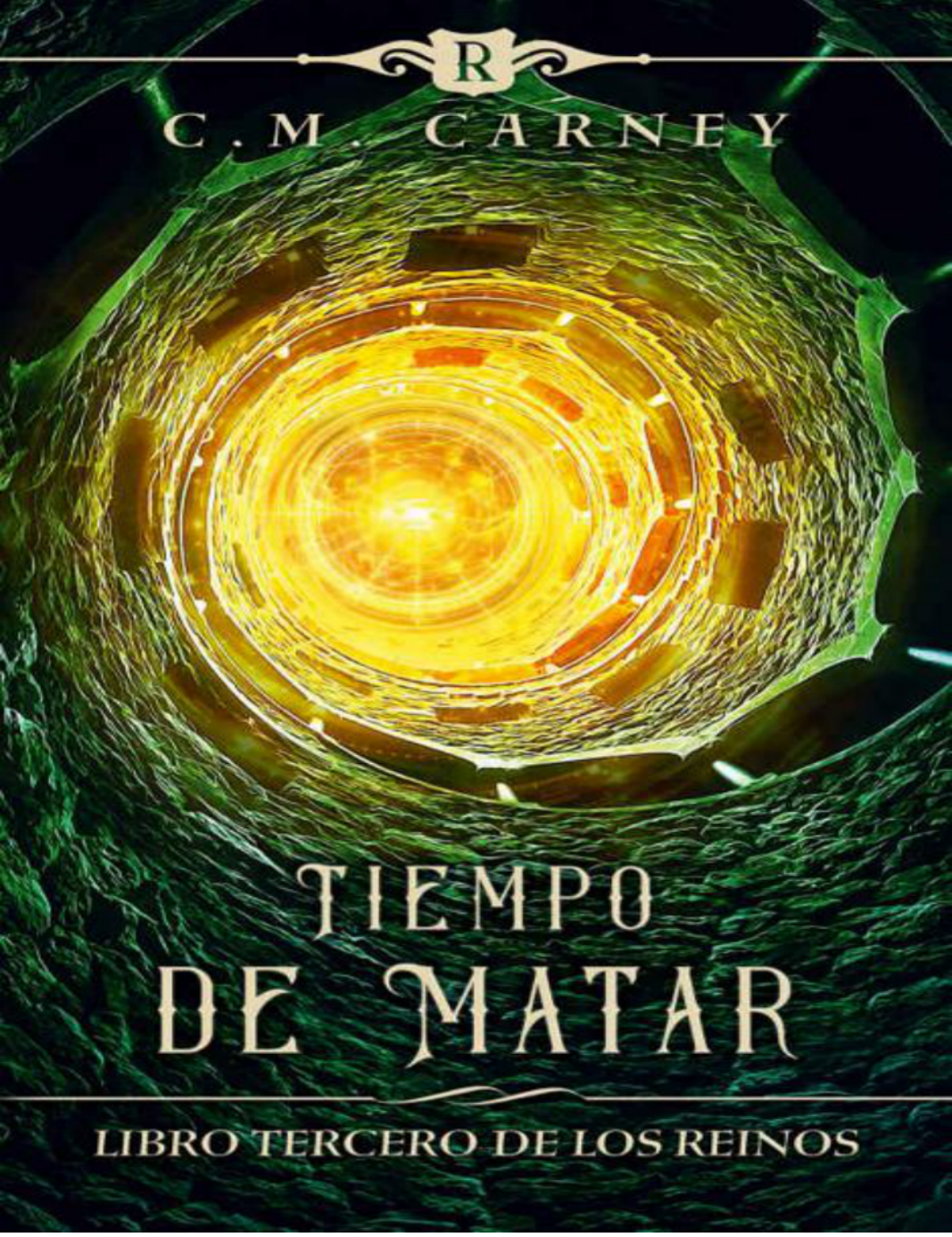
Gracias a Charlie y Mary Lou Adams por permitirme generosamente cuidar de su casa en Colorado. Sin su techo sobre mi cabeza todavía estaría trabajando en este libro. Y Elbie les manda saludos.

Gracias a Philippe y Jamie Rasborn (y a los niños) por dejarme trabajar en su mesa del comedor cuando se suponía que estaba de vacaciones.

A mis increíbles lectores beta, incluyendo a Erica Rasborn, Robert Petersen, Ben Evans, Keegan Moss, Scott Frederiksen, Derek Morgan, Trent Baker, Kenneth Darlin, Lance Wheeler, Bret Ankenbrand, Zach Goza, Steven Weber, Jennifer Haviland y los demás que me dieron su opinión.

Sin vosotros, La Ciudad Perdida sería una cáscara de lo que es hoy. Gracias.

Y gracias a Lou Harper por la impresionante portada.


C. M. CARNEY
TIEMPO
DE MATAR
LIBRO TERCERO DE LOS REINOS

C.M. Carney

Tiempo de Matar

Tercer libro de Los Reinos

Índice de contenido

Dedicatoria
Impresión
1
2
3
5
6
7
8
9
10
11
12
13
Mantente en contacto.
Agradecimientos.

Dedicatoria

A mi madre, Kathy Hodes.

Tú me iniciaste en este viaje y siempre creíste lo que podía ser.

Te amo Mamá.

Impresión Tiempo de Matar (este libro) es una obra de ficción. Todos los personajes, organizaciones y eventos representados en esta novela son el producto de la imaginación del autor o ficticios. A veces ambos.

Derechos de autor de la versión en inglés: © 2018 C.M. Carney Derechos de autor de la versión en español:
© 2022 LMBPN® International FZC
Foto de portada Copyright © C.M. Carney Una producción de LMBPN® International FZC
LMBPN® International FZC apoya el derecho a la libertad de expresión y el valor de los derechos de autor. El propósito de los derechos de autor es alentar a los autores y artistas a producir las obras creativas que enriquecen nuestra cultura.
La distribución de este libro sin permiso es un robo de los derechos intelectuales del autor. Si está buscando consentimiento para usar material de este libro (excepto para fines de revisión), comuníquese con international@lmbpn.com Gracias por su apoyo a los derechos de autor.
LMBPN® International es una impronta de LMBPN® International FZC
Business Center, Sharjah,
Publishing City Free Zone,
Sharjah, United Emirates
Versión 1.01 (basada en la versión 1.01 en inglés), Julio de 2022
Primera publicación en español como libro electrónico: Julio de 2022
Primera publicación en español como libro en tapa blanda: Julio de 2022

Traducción del original Killing Time (Tiempo de Matar) en español por Judith Anderle, LMBPN® International FZC.
Composición tipográfica de la versión en español: 4media Verlag GmbH, Hangweg 12, 34549 Edertal, Alemania ISBN de la versión en tapa blanda:

978-1-68500-751-5

ES22-0003-00006

1

Los ojos apagados y estúpidos de Gaarm estaban fijos en mí. Casi podía ver sus pensamientos ahogados por el alcohol arremolinándose en su mente mientras trataba de decidir si yo estaba fanfarroneando.

Mantuve el contacto visual con él durante unos instantes, antes de llevarme la jarra de hidromiel a la boca y apurar los últimos sorbos. El ancho borde de la taza bloqueó la mirada de Gaarm, que gruñó molesto.

Dejé la taza vacía sobre la mesa con un golpe seco y salté cuando una oleada de energía recorrió mi cuerpo. Miré a mi alrededor, confundido.

¿Qué demonios fue eso?

Gaarm interpretó mi nerviosismo como una señal de que estaba mintiendo. Sonrió, chupó un trozo de comida pegado a su torcido Stonehenge de dientes marrones y empujó su pila de monedas hacia delante.

"Voy con todo", dijo.

Ahora, sé lo que estás pensando. Aquí estoy apostando y emborrachándome cuando mi Jugador, el bueno de Gryph, estaba por ahí solo, sin su fiel NPC para vigilar su espalda. ¿Dónde está la lealtad? En mi defensa, no empecé el día emborrachándome.

Después de que Gryph me empujara a través del portal y sobre mi trasero, sucedió una mierda extraña. Me levanté de un salto y traté de volver a atravesar el portal, pero ese bastardo de Aluran le había hecho algo. No estoy seguro de que lo hiciera a propósito, pero cuando intenté atravesar el umbral para volver con Gryph, una oleada de energía se disparó en mi cuerpo.

No me dolió, exactamente, pero lo siguiente que supe fue que estaba tumbado de espaldas con un montón de gente del pueblo mirándome y que el portal se había cerrado.

Intenté usar mi Don de *Seguimiento de Jugador,* pero sigo recibiendo un mensaje de ERROR. Esto me asustó y me entristeció

profundamente. El *Seguimiento de Jugador* era infalible, todo el mundo lo sabía. Sólo las magias más fuertes contra el escrutinio podían bloquear el Don. Sin embargo, de alguna manera el mío fallaba.

"¿Y ahora qué hago?"

Deprimido, pasé las siguientes horas hablando con los lugareños, que no fueron de ninguna ayuda. Incluso contraté a un mago llamado Harry para que lo rastreara.

Eso no funcionó, pero sospecho que se debió a que el mago me engañó diciendo que era capaz de encontrar objetos y personas perdidas. Incluso se ofreció a venderme una poción de amor o un bolso infinito. Aunque eso sonaba muy bien, decidí que sus productos eran menos legítimos que sus habilidades.

Estaba empezando a hacer calor, así que, sin nada más que hacer, me dejé caer sobre una paca de heno para esperar a que se abriera otro portal.

Nunca lo hizo.

Estaba solo y triste, y me tomé un momento de mi ocupado horario de estar sentado en una paca de heno para revisar mi *Hoja de Personaje*. Me ayudaría a distraerme mientras esperaba que Gryph apareciera.

Lex - Nivel 1
Ordoniano
Deidad: *Cerrunos*
Experiencia: *0*
Siguiente Nivel: *2.000*

Estadísticas
Salud: *128*
Resistencia: *131*
Mana: *132*
Espíritu: *132*

Atributos
Fuerza: *17*
Constitución: *14*
Destreza: *12*
Inteligencia: *16*
Sabiduría: *16*

Dones:
Seguimiento de jugador (Gryph)
La Sed de Sangre Ordoniana

Yo era el típico novato de bajo nivel. Lo único interesante de la

hoja era un Don llamado Sed de Sangre Ordoniana.

Posees el Don Racial, ***Sed de Sangre Ordoniana****.*

Los ordonianos son guerreros feroces con una estrecha conexión con la naturaleza salvaje. Una vez al día pueden invocar su naturaleza animal para obtener un aumento temporal de sus atributos físicos.

Bonificaciones: *+5 a todos los Atributos Físicos (Fuerza, Constitución y Destreza). -5 a todos los atributos mentales. +20 de Salud y Resistencia. -20 de Mana y Espíritu.*

Duración: *5 minutos +20 segundos por nivel.*

La Sed de Sangre Ordoniana parecía un Don antisocial, pero seguro que le encontraría un uso, por ejemplo, en el improbable caso de que necesitara emprender una ola de asesinatos. Comprobé mi *hoja de habilidades*.

Habilidades mágicas:

La capacidad de manipular las fuerzas primarias de los Reinos. Hay trece esferas de magia y cada usuario tendrá un porcentaje de afinidad para cada esfera. Una afinidad del 100% significa que la capacidad del usuario para aprender esa esfera está únicamente limitada por su inteligencia y su voluntad de aprender y avanzar. Una afinidad del 100% también otorga un +25% de inmunidad a esa variedad de magia.

Una afinidad del 0% (también conocida como antipatía) significa que, por mucho que se estudie la esfera, el usuario nunca podrá lanzar hechizos en esa esfera. La antipatía también proporciona un +25% de debilidad automática a esa variedad de magia.

Habilidades mágicas: *Nivel (Afinidad) (Rango)*
Fuego: *0 (75%) (B)*
Aire: *0 (25%) (B)*
Agua: *0 (75%) (B)*
Tierra: *0 (50%) (B)*
Chtónica: *0 (25%) (B)*
Empírea: *0 (75%) (B)*
Caos: *0 (0%) (B)*
Orden: *0 (100%) (B)*
Vida: *0 (50%) (B)*
Muerte: *0 (25%) (B)*
Pensamiento: *0 (50%) (B)*
Éter: *0 (25%) (B)*
Alma: *0 (0%) (B)*

B = Base. (Niveles 1 - 20)
A = Aprendiz. (Niveles 20 - 49)
O = Oficial. (Niveles 49 - 74)
M = Maestro (Niveles 75 - 99)
GM = Gran Maestro (Niveles 100)

Mis *habilidades mágicas* eran interesantes. Tenía un 100% de *afinidad* con la magia *del orden,* lo que me molestaba. Siempre me había considerado un niño salvaje amante del caos, por lo que mi 0% de *afinidad* en la Magia del *Caos era* un gran fastidio, pero trabajaría con las demás.

Habilidades marciales:

Estas habilidades miden la capacidad del usuario con armas, armaduras y otras técnicas de combate. No hay limitaciones de afinidad, el nivel que un usuario puede obtener sólo está limitado por su destreza física, su dedicación al entrenamiento y la práctica.

Habilidades marciales: *Nivel (Rango)*
Armas contundentes: *5 (B)*
Armadura ligera: *5 (B)*

Mis *habilidades marciales* tenían sentido teniendo en cuenta lo que sabía sobre los tipos de sacerdotes. Lo mejor era que si quería convertirme en un canalla con daga, lo único que tenía que hacer era practicar.

Me gustaba la idea de no estar limitado por las opciones que me imponían los poderes de otro mundo. Pero, por ahora, aplastar y aplastar con mi martillo funcionaba bien.

Habilidades de conocimiento:

Estas habilidades miden la capacidad de un usuario para comprender y hacer uso del conocimiento. Al igual que las habilidades marciales, no hay límites basados en la afinidad para estas habilidades. Sin embargo, estas habilidades dependen de las puntuaciones de Inteligencia y Sabiduría. Un tonto nunca aprenderá a hacer hechizos, por mucho que estudie la habilidad. La Inteligencia y la Sabiduría afectan a una Habilidad de Conocimiento de formas complicadas que se descubren con el tiempo.

Habilidades de conocimiento: *Nivel (Rango)*
Analizar: *5 (B)*
Invocación: *5 (B)*

Entonces, tenía que ser inteligente para aumentar mis *habilidades de conocimiento.* Ya me consideraba un cerebrito, así que estaba dispuesto a aceptar el reto. También he conseguido un boost en algunas habilidades. ¿Fue parte de mi autogeneración de NPC? o ¿un resultado de las habilidades anteriores como ocurrió con Gryph?

Pulsé sobre la habilidad Analizar y apareció una descripción.

ANALIZAR

Nivel: 5

Tipo de habilidad: *Activo*

Analizar es la capacidad de obtener información de otras personas. Mientras que la mayoría de la gente en los Reinos mira con disimulo y observa a la gente, los que tienen la habilidad de Analizar pueden obtener una comprensión más profunda. Analizar es una habilidad preciada y rara para aquellos que creen que el conocimiento es poder. Utilízala con sabiduría.

"Bueno, eso suena bien", murmuré.

Al haber sido una vez depositario de información digital, me encantó que pudiera ser algo similar en los Reinos.

Las visiones de estar al lado de Gryph, susurrándole conocimientos secretos al oído, nadaban por mi cerebro. Me convertiría en su jefe de espionaje una vez que, con mi inestimable ayuda, hubiera creado un pequeño reinado para nosotros en el caos de los Reinos.

No tenía ni idea de lo que era *la Invocación,* así que toqué la habilidad y apareció una descripción.

INVOCACIÓN.

Nivel: *5*

Tipo de habilidad: *Activo*

La invocación es la capacidad de crear nuevas invocaciones (oraciones con efectos similares a los de los hechizos) mediante la comunión con la propia deidad. Al igual que los hechizos, las invocaciones se dividen en rangos. El usuario debe tener un rango superior al de la invocación que desea crear. La Invocación de Rango Básico permite al usuario crear Bendiciones, Incantaciones de bajo poder.

La invocación sonaba increíble en teoría, pero como mi dios estaba muerto, era inútil.

¿A quién había molestado esta vez?

Por último, comprobé el botín de mi *inventario*.

Encontraste una Piedra de Hechizo de ***Rayo de Orden****.*
(Orden Mágica)
(Común)
Esta piedra encantada te permitirá aprender un hechizo de Magia de Orden.

Encontraste una Piedra de Hechizo de ***la Comuna****.*
(Orden Mágica)
(Extremadamente raro)
Esta piedra encantada te permitirá aprender un hechizo de Magia de Orden.

Te otorgaron un ***Mazo de Poder Sagrado.***
Clase de ítem: *Base.*
Categoría del ítem: *Activo*

Daño base: *16 (+2 Bonificación de Item Base)*

Poderes activos

Poder (1): *Poder Sagrado: Este poderoso martillo de guerra puede ser infundido con Energía Espiritual para proporcionar un +1 de daño extra por punto de Espíritu. El Límite de espíritu aumenta un 1% por cada cinco niveles de la habilidad Armas Contundentes. El Enfriamiento se reduce en 1 segundo por cada 5 niveles de Armas Contundentes.*

Transferencia de espíritu: *100%.*

Límite de espíritu: *10%.*

Enfriamiento: *20 segundos.*

El arma preferida de los Sacerdotes de Cerrunos, este martillo de guerra puede causar un gran daño a los enemigos del conocimiento.

Te otorgaron ***la Túnica de Cerrunos****.*

(Armadura ligera)

Clase de ítem: *Base.*

Categoría del ítem: *Pasivo.*

Bonificación a la CA: *+10 (+2 bonificación de elemento base).*

Poderes pasivos

Poder (1): *Aura Sagrada: Proporciona a un Sacerdote de Cerrunos un +10% de Salud, Resistencia, Mana y Regeneración de Espíritu mientras mantenga la fe en Cerrunos.*

Mis cosas eran muy elegantes. El martillo y las túnicas eran muy bonitos. Me pregunté sobre los poderes de mis túnicas. ¿Cómo podía tener fe en un dios muerto? ¿Era tan sencillo como tener su nombre escrito en la ranura de *Deidad* de mi *Hoja de Personaje*, o tenía que rezar diariamente? No es que pudiera preguntarle al tipo.

Bastardo muerto.

Eché una mirada paranoica al cielo, preguntándome si mi dios muerto me oiría y me castigaría por mi descarada herejía. El cielo estaba azul y sin nubes y no había ningún rayo arrojado sobre mí, así que supuse que estaba bien por ahora.

Comprobé los hechizos. El propósito de *Rayo de Orden* parecía sencillo. No tenía ni idea de lo que haría ***Comunión***, pero, tenía una designación de *Extremadamente Raro* que resultaba tan asombrosa como curiosa.

Sabía que los NPC recién generados recibían un solo hechizo, y ese hechizo era siempre de la variedad *Común*. ¿Por qué tenía dos? y ¿por qué tenía uno *Extremadamente Raro*?

“Este día es cada vez más extraño”.

Sabía que a caballo regalado no se le mira colmillo, y también sabía que sólo había una forma de averiguar qué hacía *la* ***Comunión***.

Sostuve la piedra en la mano, cerré los ojos y empujé mi voluntad hacia la piedra. El calor brotó de la piedra y subió por mi brazo. Las motas de mi ser, los átomos que formaban mi cuerpo, se alinearon de

alguna manera en un patrón más ordenado.

Aprendiste el hechizo ***Comunión.***
Esfera: Magia de Orden.
Nivel: Base.
Permite al lanzador entrar en comunión con seres del Reino del Orden una vez al día. El Reino del Orden es uno de los Reinos Superiores, por lo que le llegan flujos y fragmentos de información desde los Reinos Mortales. Durante esta comunicación, el lanzador puede hacer una pregunta de Sí o No. Aunque la respuesta es siempre veraz, los servidores de los Señores del Orden son seres extraños para los estándares mortales y, por tanto, sus respuestas pueden tener varios significados o estar ofuscadas. Confía en ellos por tu cuenta y riesgo. Los siervos de los Señores del Orden encuentran atractiva la precisión y la perfección. Las preguntas correctamente formuladas pueden ser recompensadas con un Boon. Ten cuidado, los Boons siempre requieren un pago.
Coste de mana: *100.*
Duración: *Instantánea.*
Enfriamiento: *1 día.*

Aprendiste la habilidad MAGIA DE ORDEN.
Nivel: *1.*
Rango: *Base.*
Tipo de habilidad: *Activo.*
Ahora puedes ejercer el poder de la Magia de Orden. La Magia de Orden permite al usuario aprovechar las energías del Reino del Orden. La Magia de Orden hace uso de hechizos defensivos y de hechizos que potencian otros, pero también tiene algunos potentes hechizos ofensivos y de invocación. Nota: Los usuarios de la Magia de Orden son generalmente aceptados por la mayoría de las culturas, pero su afición al control los hace impopulares. La mayoría de la gente los considera "poco divertidos" y con "palos en el culo".

Comunión era como un teléfono para los Señores del Orden. La descripción me decía que sería un tonto si confiara completamente en los imbéciles, pero aun así me encantaba la idea de tener mi propia bola ocho mágica.

Los Boons son increíbles, pero potencialmente peligrosos. ¿Qué tipo de pagos requeriría un *Boon*? Otra cosa que me preocupaba.

La comunión parecía demasiado poderosa para un hechizo de novato. Me rasqué la barba mientras pensaba. Definitivamente había algo raro aquí.

La reputación de los magos *de orden de* no ser divertidos me irritaba. Decidí que una de mis misiones en los Reinos sería cambiar esa opinión, con palos o sin ellos.

Lancé *Comunión*. El mundo se ralentizó y luego se detuvo. Una neblina se extendió como la niebla de la mañana. La gente y el edificio que me rodeaba se volvieron fantasmales.

A lo lejos vi movimiento, y algo flotó hacia mí a través de la niebla. Era un cubo con brazos y piernas delgados y gomosos. Un gran ojo único brillaba con una luz interna.

Se acercó a mí y bajó sobre sus delgadas patas. Parecía, a todas luces, el primo menos evolucionado de Gomosito.

Utilicé *Analizar*.

Quadrata.
Nivel: *8*
Salud: *178*
Resistencia: *234*
Mana: *167*
Espíritu: *0*
Los Quadrata ocupan el escalón más bajo en las jerarquías del Reino del Orden. Son simples criaturas con forma de cubo cuya función es como la de un sirviente de limpieza en los reinos mortales.
Fortalezas: *Desconocidos.*
Inmunidades: *Desconocidas.*
Debilidades: *Desconocidas.*

"Genial, eres un conserje", dije. Me miró sin pestañear y después de varios momentos saludé. "Hola, ¿cómo estás?"

No dijo nada y se quedó mirando.

"Oh, claro, sólo respuestas de sí o no". Me aclaré la garganta. "¿Sabes dónde está Gryph?"

SÍ, dijo, no en voz alta, sino en mi cabeza. Luego se dio la vuelta y se alejó flotando.

"Espera, ¿dónde está?" Pregunté con desesperación.

La ***Quadrata*** me ignoró y se desvaneció de nuevo en la niebla. En cuanto desapareció de mi vista, el mundo que me rodeaba volvió imperturbable y el tiempo volvió a empezar.

"Bueno, no eres ninguna maldita ayuda", grité.

Varios habitantes del pueblo me lanzaron miradas confusas, pero ninguno se detuvo. Me sentí como un mendigo en Times Square, ignorado y solo en medio de la multitud, demasiado loco para arriesgarse a notarlo. Tendría que esperar hasta mañana para volver a lanzar *Comunión*. Para entonces pensaba tener preparada una pregunta mejor.

Me concentré en la otra piedra de hechizo y aprendí *Rayo de Orden*.

Aprendiste el hechizo ***Rayo de Orden.***
Esfera: *Magia de Orden.*
Rango: *Base.*
Permite al lanzador disparar un Rayo de Orden por cada 5 niveles de dominio de la

Magia de Orden. Este cuchillo de energía golpeará infaliblemente al objetivo deseado para causar 5 (+1 por cada 5 niveles de Magia de Orden) puntos de daño.

Coste de mana: *20.*

Tiempo de lanzamiento: *Instantáneo.*

Enfriamiento: *20 segundos. (-1 seg. por nivel de magia de orden).*

"Bonito", dije.

Rayo de Orden era un poco debilucho ahora, pero más adelante sería un buen elemento básico en mi repertorio. Saqué el último objeto de mi *inventario*.

Era un gran tomo, intrincadamente tallado y repujado en oro y plata. Lo abrí y me invadió una sensación de amor y alegría.

Se te concedió el Escrito de Cerrunos.

Clase de ítem: *Base.*

Categoría del ítem: *Pasivo/Activo.*

Poderes pasivos

Poder (1): *Aumento de +10% en la efectividad de todas las Oraciones, Conjuros y Hechizos de Orden.*

Poderes activos

Poder (2): *El Escrito de Cerrunos permite a un Sacerdote de Cerrunos entrar en comunión con la deidad. A través del estudio diario de los Escritos de Cerrunos, el sacerdote ganará la habilidad de invocar el poder del dios a través de Incantaciones, oraciones habladas que tienen efectos similares a los de un hechizo. Hay una nueva Incantación disponible por nivel.*

Nota: *Cerrunos, el Dios del Conocimiento está Muerto, por lo tanto, la comunión con él es imposible.*

"Qué demonios", dije, sobresaltando a unos cuantos callejeros que habían estado hurgando en mi túnica mientras yo revisaba mis *Hojas de Personaje*.

Les rugí y huyeron, riéndose mientras corrían. Comprobé que todas mis cosas seguían aquí y volví a refunfuñar. Ya sabía que mi deidad había muerto, pero ahora me enteraba de que no tenía capacidad para utilizar ninguno de mis poderes sacerdotales. Este día era cada vez peor.

Me sentía solo y triste y sólo quería volver a ver a mi buen amigo Gryph. Íbamos a emborracharnos. Pero Gryph nunca apareció.

Para empeorar las cosas, mi nuevo cuerpo no funcionaba bien. La energía que Aluran me había inyectado me provocaba espasmos musculares periódicos, convirtiéndome en un bicho raro.

Estaba atrayendo muchas miradas extrañas. Hice un mohín, seguro de que mi extraño comportamiento no tardaría en ganarme el título de

idiota del pueblo.

Cuando se puso el sol, decidí que la cura tanto para el tic como para mi mal humor era beber, comer y beber más.

Puede que haya exagerado la última parte, pero dame un respiro, era mi primera vez bebiendo, en la vida.

De vuelta a la posada, miré la taza con confusión y luego a Gaarm. Me sentí muy bien y una sonrisa tonta se me dibujó en la cara. Había dejado de temblar en el momento en que la energía había surgido a través de la taza y en la mesa. El extraño síndrome de Tourette que me había provocado Aluran parecía haber desaparecido.

Me miré las manos, asegurándome de que ya no echaban chispas, y sonreí. Me eché hacia atrás en la silla y cogí despreocupadamente un trozo de comida de mi barba. Lo miré, lo olí y me lo metí en la boca.

Rollo de salchicha, me di cuenta, disfrutando del sabor.

Sólo llevaba unas horas con la barba, pero ya había descubierto la maravilla de secretos que podía esconder. Una parte lejana de mi mente me decía que eso era asqueroso, pero lo ignoré.

El dealer chasqueó los dedos, atrayendo mi atención de nuevo al juego. Había estado tan perdido en mis recuerdos que había olvidado que Gaarm había apostado todo.

El dealer me preguntó qué quería hacer. Sonreí a Gaarm y empujé mi propio montón de monedas al centro de la mesa, lo que me valió oohs y ahs de la multitud y un ceño confuso de Gaarm. ¿Era una mirada de duda la que aparecía en sus ojos color estiércol?

La bonita camarera volvió y puso delante de mí una pinta fresca de la potente hidromiel del maestro Grimslee. Levanté la vista para ver su cálida sonrisa y le tendí una moneda.

“Gracias, Seraphine”, dije.

Cogió el dinero con el hábil movimiento de un mago que hace trucos de cartas, y desapareció en su delantal.

Tomé un gran sorbo de hidromiel, el quinto, ¿o era el sexto?, del día. El dulce néctar me calentó la garganta y el estómago.

Miré fijamente a Gaarm sin inmutarme. Tal vez era el coraje líquido lo que me hacía ser tan arrogante. Seguro que no era el sentido común.

Gaarm era un eldariano de gran tamaño, a modo de orco, cuyas principales ocupaciones, por lo que pude comprobar, eran la bebida, la intimidación y las flatulencias. En otras circunstancias podríamos haber sido grandes amigos. Pero, por desgracia, no fue así.

Convencido de que su mirada había sido suficientemente intimidatoria, Gaarm dio la vuelta a su carta con una sonrisa.

Más oohs y aahs se extendieron por la multitud. Había una razón para la seguridad de Gaarm. Tenía una buena carta.

Por desgracia para él, yo tenía una mejor. Arrojé mi carta sobre el

montón de monedas con la arrogancia ociosa que sólo se puede reunir estando borracho.

Aplausos y murmullos fluyeron por la posada del Unicornio Brillante mientras el sonido de las monedas intercambiando de manos llenaba la sala. Me acerqué a la pila de monedas, con una sonrisa de satisfacción en la comisura de los labios.

Los ojos de Gaarm se entrecerraron hasta convertirse en finas rendijas mientras su ira se disparaba. Su silla chocó con el áspero suelo de madera mientras se ponía en pie a trompicones. El sonido de su daga al sacarla de la vaina fue como el siseo de advertencia de una serpiente.

Su otra mano se extendió y me agarró de la túnica, levantándome de la silla.

"Tramposo", rugió.

Utilicé *Analizar*

Gaarm.
Nivel: *8*
Salud: *183*
Resistencia: *197*
Mana: *112*
Espíritu: *123.*
Gaarm es un Eldarian.
Fortalezas: *Desconocidos.*
Inmunidades: *Desconocidas.*
Debilidades: *Desconocido*

Bueno, eso no es de mucha ayuda.

Puse mi mejor cara de inocencia y negué la acusación. Hice de santurrón con honor impugnable, y lo hice bien. La mano en el corazón, los ojos piadosos y algunas otras tonterías que me resultan naturales.

Gaarm no lo aceptó. Era el tipo de estúpido que se negaba a dejar que algo tan tonto como la lógica o los hechos lo apartaran de sus creencias. No importaba que tuviera razón. Había hecho trampa.

La punta de su daga pasó por debajo de mi barbilla y tragué lentamente. La punta sacó un pinchazo de sangre y me acercó a su cara.

De cerca, la premisa que prometían sus dientes marrones resultó ser cierta. Su aliento era espantoso. Me miró fijamente durante unos segundos más, tal vez sin saber cómo proceder, antes de volver a bramar.

"¡Tramposo!", gritó. Varios socios de Gaarm se colocaron detrás de él para apoyarle.

"Escucha Gaarm, amigo, ¿por qué no te invito a una copa? de

hecho, ¿por qué no pago una ronda para todos tus amigos?"

Algunos murmullos de agradecimiento fluyeron entre los asociados de Gaarm y un hombre incluso levantó una mano para llamar la atención de Seraphine.

Una mirada mortal de Gaarm hizo callar al grupo y el otro hombre bajó la mano, con una sonrisa avergonzada pintando su rostro.

Gaarm se volvió hacia mí mientras una sonrisa de victoria se dibujaba en mi rostro. Sacó su espada de mi garganta y la devolvió a su funda con un impresionante giro.

Respiré con alivio y luego lo expulsé violentamente de mi cuerpo cuando el puño de Gaarm, del tamaño de un pomelo, me golpeó en las tripas.

Sólo su agarre de la túnica impidió que cayera de rodillas. Me desplomé de dolor, respirando entrecortada y desesperadamente.

Maldita sea, eso dolió, pensé, dándome cuenta de que era la primera vez que experimentaba un dolor real. No tenía prisa por revivir la experiencia, pero Gaarm tenía otras ideas. Otro golpe con la fuerza de un tren se me clavó en las tripas y ahogué el sabor de la bilis. Vomitar sobre el bruto era un billete seguro para más violencia.

Gaarm volvió a acercarme a su cara.

"Hola, Gaarm", dije. ¿Qué hay de nuevo?"

Gaarm volvió a sonreír y retiró el puño, dispuesto a asestar otro golpe, cuando la salvación gruñó desde la barra.

"Dejen de hacer esa mierda, todos ustedes", dijo una voz tan profunda como cualquiera que haya escuchado.

Gaarm y yo nos giramos hacia la voz, o para ser más exactos Gaarm se giró y me arrastró con él.

El maestro Grimslee estaba de pie en su lugar habitual detrás de la barra, pero esta vez, en lugar de pulir tazas con el mismo trapo que usaba para limpiarse la nariz, el posadero sostenía una ballesta cargada.

Nos apuntaba a Gaarm y a mí, y estaba seguro de dos cosas. Una, que el posadero no tenía ningún reparo en usar el arma, y dos, que no le importaba mucho a quién de nosotros le diera.

Los ojos de Gaarm se abrieron de par en par. Incluso su embotado cerebro parecía haber procesado el enfoque mortal del hombre tras la barra.

"Pero hizo trampa" Dijo Gaarm, su voz se volvió casi un puchero.

Una sonrisa de alivio cruzó mi rostro y estaba a punto de agradecer al corpulento posadero su intervención cuando la suerte me lanzó una bola curva.

"Entonces llévalo a la parte de atrás y dale una patada en el culo. No permitiré que la sangre manche mi piso y asuste a mis clientes".

Mi corazón se hundió cuando Gaarm se volvió hacia mí con una

sonrisa malvada.

"Esto será divertido", dijo y me arrastró hacia la puerta trasera. Una media docena de sus compañeros le siguieron.

El pánico se apoderó de mí y busqué ayuda en la sala común. Seraphine parecía realmente preocupada, pero ¿qué podía hacer una simple camarera?

Mis ojos se dirigieron a los otros clientes. El corpulento sacerdote que había intentado convertirme a su diosa, bajó la mirada avergonzado, encontrando de repente fascinante la mancha de su sotana.

Un mago nervioso que se había pasado la mayor parte de la noche prendiendo fuego a las cosas de su mesa, me dedicó una sonrisa demente como diciendo "diviértete".

Al acecho, en una esquina, había un tipo con aspecto de maleante, cuyos ojos se enrojecían en la capucha y luego desaparecían mientras daba una calada a su cigarrillo. Estaba claro que nadie iba a acudir en mi ayuda.

"Mierda", dije.

"La mierda es correcto enano", dijo Gaarm.

"Soy un ordoniano", dije con una voz que sonó llorosa, incluso para mis oídos.

"¿De verdad?" preguntó Gaarm y me miró de arriba abajo. "¿Seguro?"

"Eso es lo que dice".

Gaarm se encogió de hombros y abrió la puerta de una patada. "Me gusta matar a los ordonianos casi tanto como matar a los enanos", dijo y me arrojó al callejón detrás de la posada.

Aterricé en un charco que esperaba, pero dudaba, fuera de agua.

Balbuceé e intenté levantarme cuando el gran pie calzado de Gaarm me empujó hacia abajo. Inhalé agua rancia, tuve arcadas y temí ahogarme cuando una mano carnosa me volvió a poner de pie.

"Mordiste más de lo que puedes masticar amigo. Soy Gaarm y soy un hombre buscado en una docena de provincias. No deberías haberme engañado. Y no creas que esa túnica de sacerdote te mantendrá a salvo".

Gaarm me golpeó de nuevo en las tripas y esta vez sí vomité, añadiendo más pruebas de que mi evaluación del contenido del charco había sido acertada.

Su pandilla de seguidores me rodeó en un amplio semicírculo.

"Sabes, no me engañaste sólo a mí, también engañaste a mis chicos aquí", dijo Gaarm, mientras me empujaba hacia uno.

Mi mente trató de encontrarle sentido al absurdo comentario de Gaarm, pero antes de que se me ocurriera una respuesta, me lanzó sobre otro de sus muchachos. Este, al que había apodado Matón

Aegyptian, porque, bueno, era Aegyptian y un matón, me dio un puñetazo en la cara.

El impacto me hizo tropezar hacia atrás y reboté contra otro hombre. Tuvo la amabilidad de sostenerme el tiempo suficiente para dar otro golpe bien dirigido.

Este escenario continuó durante un rato, y me sentí como la bola de una máquina de pinball. Perdí la cuenta de cuántos golpes había recibido, pero el rojo intenso de mi barra de salud me decía que, si algo no cambiaba y rápidamente, la partida acabaría pronto. Para confirmar este hecho, apareció una indicación de desventaja.

Desventaja añadida.

Recibiste una paliza.

Regeneración de Salud y Resistencia reducida en un 25% durante 30 minutos. Atributos reducidos en 5 durante 30 minutos.

Precioso.

Tal vez sintiendo mi inminente desaparición, Gaarm habló. “Tranquilos, chicos. No queremos terminar este juego demasiado rápido”.

El delgado eldariano de grandes bigotes, al que había bautizado como Mustachio, aguantó el golpe con un gruñido. En su lugar, me empujó de cara al barro.

Tosí y resoplé y continué con mi excelente actuación de morir cuando la voz de un ángel chirrió.

“Ahora chicos, odio interrumpir la diversión, pero realmente necesito que paren todo esto”.

2

Siete pares y medio de ojos se volvieron hacia la voz cantarina. Habrían sido ocho pares si mi ojo derecho no estuviera hinchado y con la cara plantada en el barro.

Lo que vi no me dio muchas esperanzas.

La voz provenía de una pequeña mujer elfa del bosque. Llevaba una armadura de cuero muy ajustada del color verde intenso de un bosque al anochecer.

Llevaba el pelo rubio muy cortado, lo que realzaba la punta de sus orejas. Los ojos violetas se movían de un lado a otro como si estuviera evaluando a los hombres que se movían para rodearla.

Las empuñaduras de dos espadas cortas sobresalían de sus hombros. Mientras estaba allí, con una cadera ladeada y lista para la acción, me recordó a las cantantes de rock alternativo que están de moda en la Tierra.

Utilicé *Análisis* en ella.

Analizar ha fallado.

Hmmm, no estoy seguro de que eso sea un buen presagio.

"Muévete, niña. Esto no te concierne", dijo Gaarm, con los hombros tensos y las piernas preparadas para el combate. Parecía que también percibía que esta mujer era algo más que una frágil doncella.

"Me temo que sí", dijo la mujer mientras se llevaba una mano a la barbilla. "No, espera, eso no es lo que quería decir. Estoy encantada de que así sea. Estaba teniendo un día tan aburrido hasta ahora".

Al deslizamiento metálico de la daga de Gaarm se unió el sonido de más armas desenfundadas, y pronto la mujer se enfrentó a siete espadas. El círculo de hombres se transformó y se alejó de mí, convirtiéndose en una media luna alrededor de la mujer.

Me senté y caminé hacia atrás hasta chocar con el lateral de la letrina. No fue el más valiente de los movimientos, pero al menos

estaba fuera de peligro. El impacto hizo que la puerta se abriera con un chirrido y soltó un hedor horrible al exterior, lo que empeoró mi día.

"¿Qué quieres?" preguntó Gaarm, con la incertidumbre en su voz.

Quizá no era tan tonto como parecía. Puede que los números estuvieran a favor de mi torturador, pero todos los presentes percibían que algo había cambiado, como el impulso en un partido de fútbol.

"Quiero muchas cosas. Soy un poco hedonista, no espera, eso no es correcto… Soy una sádica. Ese es el que le gusta dispensar dolor, ¿verdad?"

Todos los matones la miraron fijamente, lo que no pareció afectarle en absoluto.

"Pero lo que necesito ahora es a él", dijo y me señaló con una sonrisa. "Un amigo me contrató para encontrarlo". Me miró directamente a mí. "¿Qué dices chico, quieres fiesta?"

¿La envió Gryph? Una indicación apareció en mi visión.

Estás invitado a unirte ***al Grupo de Aventureros de la*** *Agente.*

Me quedé mirando estúpidamente por un momento antes de escuchar la voz de la Agente. "Acepta chico. Créeme que necesitarás las Mejoras".

Acepté y pulsé el botón de **ACEPTAR** con un movimiento mental.

Mejora añadida*. Se te concedió Evasión.*

Destreza aumentada en 5. +25% de probabilidad de esquivar un ataque. La evasión durará una hora.

Un cálido resplandor de débil esperanza fluyó a través de mí. No me malinterpreten, todavía esperaba morir, y pronto, pero tal vez esta elfa loca me daría algo de tiempo. Quizá sea una suficiente distracción como para poder escapar.

No me juzgues, no le pedí que arriesgara su cuello.

Me puse de pie y miré a mi alrededor, dándome cuenta de que me había arrinconado estúpidamente. Una alta valla se encontraba a mi izquierda y las paredes de la posada de tres pisos estaban detrás de mí y a la derecha. El único camino hacia la seguridad era a través de Gaarm y sus compañeros.

Gaarm me miró a hurtadillas y luego volvió a mirar a la mujer. "Terminaremos con él en unos minutos. ¿Por qué no vuelves más tarde?"

"Me gustaría poder, pero verás, este amigo insistió mucho en que no le hicieran daño al pequeño Lex. Ya estará enfadado conmigo por haber dejado que le dieras tantos golpes".

Se giró hacia mí, me saludó y me hizo una reverencia con un

vestido imaginario.

"Lo siento."

¿Quién diablos es esta mujer lunática?

Gaarm y sus compañeros debían de estar pensando lo mismo, porque se miraban unos a otros, arrastrando los pies de una manera que sugería que su subconsciente empezaba a entender que podrían ser los desvalidos aquí.

Casi podía ver el miedo luchando contra la arrogancia en la mente de Gaarm y entonces gritó y se lanzó contra la elfa.

Como dije, no era muy brillante.

La mujer se convirtió en un borrón negro y verde mientras sus dos espadas parecían saltar en sus manos. Gaarm era rápido para un hombre tan grande, pero lo único que consiguió fue acelerar su final.

Con un rápido movimiento que parecía casual, la mujer esquivó su espada, giró y hundió su otra espada en el grueso tronco que Gaarm llamaba brazo. Su golpe no convirtió al enorme eldariano en un amputado, pero estuvo cerca.

El chillido agudo que salió de la boca de Gaarm hizo que me dolieran los dientes.

Ahora esta siguiente parte no la vas a creer, pero no estoy mintiendo. Claro, estaba borracho, pero créanme que sucedió exactamente como lo describo.

Con un movimiento de muñeca, arrancó la espada del brazo de Gaarm, se agachó y volvió a girar. Dos hombres más sintieron cómo sus espadas se clavaban en sus estómagos antes de que el chorro carmesí de la sangre de Gaarm cayera al suelo.

Gaarm cayó de rodillas en agonía. La incredulidad y el dolor llenaron sus ojos, y ahora era más animal que humano. Su mano libre se extendió y agarró el miembro casi amputado, empujándolo contra el muñón del codo, deseando que se volviera a unir.

Mi mandíbula quedó abierta en una estúpida expresión de asombro, pero el espectáculo acababa de empezar.

La mujer se detuvo como si disfrutara del dulce movimiento que acababa de ejecutar y los intrincados grabados que recubrían sus brazaletes brillaron con una luz verde arremolinada.

La energía fluyó a lo largo de sus brazos y se elevó, levantando a ambos hombres y clavando sus espadas en sus cuerpos.

Supongo que había lanzado algún tipo de hechizo de fuerza. Con un grito, volvió a girar y lanzó a cada uno de los hombres empalados contra otro de los matones, casi rebanando a los hombres empalados por la mitad.

Los dos últimos tipos que estaban en pie debían de tener unas cuantas neuronas frotándose en la parte superior, porque se echaron atrás. Se quedó allí, esperando, como si quisiera que los dos hombres

bajo los cadáveres de sus amigos se liberaran antes de reanudar.

"Me gusta jugar limpio", dijo, mirándome directamente.

¿Me leyó la mente? ¿Dónde diablos había encontrado Gryph a esta mujer?

En pocos segundos, dos hombres se convirtieron en cuatro cuando los otros hombres se quitaron de encima los cadáveres de sus compañeros y se levantaron. Esta vez fueron más cautelosos e incluso emplearon algunas tácticas para su defensa.

Me gustaría decirles que me puse en plan superhéroe y me uní a la lucha, pero no, me quedé helado, con la boca abierta como un tonto con la mandíbula floja

Los hombres se movieron amagando y avanzando y, por un momento, temí que fueran capaces de alcanzarla y que entonces su furia se volviera contra mí.

Resulta que esta diosa de la muerte no necesitaba mi ayuda. Ella sabía lo que estos hombres harían antes de que lo hicieran. Parece una locura, pero tenía una especie de *sentido arácnido*.

Mustachio paró varios golpes con su espada bastarda mientras ganaba ventaja. Ahora me habría cagado de miedo, porque este tipo era hábil. Pero con cada paso que ella daba hacia atrás su sonrisa se hacía más amplia, más siniestra.

Hizo una finta hacia la izquierda y asestó un golpe destinado a quitarle la cabeza cuando, de repente, ella estaba a unos metros a la izquierda y su espada derecha le había atravesado el costado del cuello.

No la había visto moverse, ni tampoco, supongo, a Mustachio, ya que su expresión mostraba más conmoción que dolor mientras la sangre salía de su boca.

Ella tiró de su espada y Mustachio cayó en un montón, retorciéndose mientras los últimos restos de vida salían de su arruinado cuello.

El resto de los matones trataron de huir.

Por desgracia para ellos, ella bloqueó la única salida del callejón, excepto la puerta trasera de la posada. Corrieron hacia la puerta, sólo para encontrarla cerrada por dentro. Al parecer, el maestro Grimslee había hablado en serio sobre su aversión al derramamiento de sangre en su establecimiento.

Sus ojos ardían de pánico y uno de ellos suplicaba por su vida. Una espada que le atravesó el ojo demostró que la piedad no estaba próxima.

Otro hombre se abalanzó sobre ella en un torbellino de desesperación que casi dio en el blanco. Pero una vez más, ella parecía saber exactamente dónde se encontraba y giró hacia abajo, atando al hombre.

Su grito desgarró mis oídos mientras caía de espaldas sobre su trasero. Colocó la punta de la espada en su pecho, por encima del corazón, y le sonrió.

"Deberías disculparte con mi buen amigo Lex", dijo con todo el interés de un obrero que inspecciona la suciedad bajo su uña.

"Lo siento, Lex", gimió el hombre, con el miedo y la agonía tensando su voz.

La mujer me miró y yo le devolví la mirada estúpidamente. "Bueno Lex, se disculpó y creo que se arrepiente de sus acciones. Lo más educado es aceptar sus disculpas".

"Um", dije. "Sí, no te preocupes, hombre. Estamos bien".

Una estúpida sonrisa de alivio cruzó el rostro del hombre cuando la mujer le clavó lentamente la punta de la espada en el pecho. Su grito se convirtió en un chisporroteo sangriento cuando la espada le atravesó el corazón.

Me encogí y la bilis me subió a la garganta. Me incliné hacia un lado para volver a vaciar el estómago cuando sentí que una mano me agarraba el cuello.

"Suelta las espadas ahora o el sacerdote tendrá el cerebro lleno de acero", dijo el último hombre, que se había acercado sigilosamente mientras sus amigos eran masacrados.

La fría punta de una daga se introdujo en mi canal auditivo y se congeló. Levanté las manos. "Ahora, amigo, ¿por qué no me dejas ir? Todo esto no tiene nada que ver conmigo".

"Oh Lex, no podrías estar más equivocado", dijo ella. "Esto tiene todo que ver contigo".

"Maldita sea mujer, estoy tratando de vivir aquí. ¿Puedes mantener tu maldita boca cerrada?"

"Tienes esto Lex. Creo en ti", dijo, y se apoyó en una pierna, colocando su espada sobre el hombro de una manera demasiado casual para mi gusto.

"¿Qué?" Dije estúpidamente.

"Sólo tienes que usar la cabeza".

Mis ojos se abrieron de par en par al captar su significado.

No puede hablar en serio.

Asintió con la cabeza de una manera que sugería que estaba leyendo mis pensamientos. Un plan, un plan muy idiota, se formuló en mi mente.

"Cállense los dos. Sólo quiero ir a casa. Ni siquiera me agradaban esos tipos", dijo el hombre con el pincho en el cerebro. "Retrocedan y denme palabra de que no me harán daño, y lo liberaré".

La mujer lo miró un momento y luego me guiñó un ojo. "No, no lo creo".

"Mierda", dije y el brazo del hombre tembló. Sabía que estaba a

punto de morir y casi podía oír las canicas que se agitaban en su cerebro mientras decidía llevarme con él.

Mi boca me había metido en este aprieto. Quizá tenía razón; quizá mi cabeza podría sacarme de él. Tensé las piernas y salté hacia arriba con todas mis fuerzas.

La hoja atravesó la parte inferior del lóbulo de mi oreja una fracción de segundo antes de que la parte superior de mi cabeza impactara contra la mandíbula del hombre.

Sentí, o escuché, no estoy seguro de qué, el crujido de los huesos y el ruido de los dientes y el hombre dejó caer la daga. Giré y le di un puñetazo en la cara. Se tambaleó hacia atrás, cayendo en un charco.

Lo miré fijamente y una furia muy arraigada se apoderó de mí. Antes de darme cuenta, tenía mi martillo de guerra en las manos y había cargado la cabeza con energía *espiritual*.

El brillo dorado parecía casi sagrado, como si yo fuera un azote de los dioses. Los ojos del hombre se clavaron en los míos y pude ver que sabía que lo mataría. Para ser justos, no me había dado cuenta de que esa era mi intención, pero aparentemente todo el mundo es capaz de una rabia asesina si se le presiona lo suficiente.

La mano del hombre parpadeó hasta la empuñadura de otra daga en su cintura y dejé de dudar. Hice caer el martillo sobre su cabeza con un trueno de energía.

Cuando el sonido se alejó y regresó en forma de eco, miré el maltrecho cadáver del hombre. Un torso con una enorme cabeza explotada que parecía haber sido estirada en masilla. El parpadeo de una nueva indicación rompió mi mirada.

Ganaste puntos de experiencia.
Ganaste 875 XP por matar a un matón egipcio

Ganaste 3.256 XP en el Grupo de Aventurares de la Agente.

Alcanzaste el nivel 2.
Tienes 5 puntos de atributos sin utilizar.
Tienes 1 punto de ventaja sin usar.

"Genial, la experiencia", murmuré mientras mi rabia disminuía. Me estremecí, ya que la conmoción por lo que acababa de hacer me mordió. Sentí una ligera mano en el hombro y miré para ver a la mujer que me sonreía.

"Bien hecho", dijo.

"Tengo un chichón en la cabeza", dije y me sentí estúpido por ello.

"Estoy seguro, chico. Pero debemos irnos. Sólo es cuestión de tiempo antes de que aparezcan los alguaciles, y yo ya he tenido mi ración de matanza por esta noche".

"¿Estás seguro?" Dije, mirando a los cadáveres dispuestos.

Pareció considerar mi pregunta, asintió con la cabeza y luego emitió un canto de pájaro tan preciso que casi no creí que viniera de ella, incluso mientras observaba sus labios fruncidos emitiendo el sonido.

Los elfos son geniales.

Desde el fondo del callejón surgieron de las sombras tres hombres de aspecto duro. Cada uno parecía más mortífero que el anterior.

"Estos son mis amigos", dijo.

"¿Tenías compañeros e hiciste esto tu sola?"

Me miró preguntando si parecía que necesitaba ayuda, y me encogí de hombros.

"Bien entonces, ¿ahora qué?" pregunté, mirando a los hombres de reojo. Todo esto me estaba poniendo nervioso.

"Llegamos a las afueras de la ciudad y luego nos vamos", dijo.

Dos de los hombres silenciosos tomaron la delantera y otro se puso detrás de mí. Miré a mi alrededor y mi mente se dirigió a lugares oscuros.

¿Quién era esta mujer? ¿Podría confiar en ella?

Se dio la vuelta sin decir nada más y salió del callejón. Sin otra idea de qué hacer, la seguí.

Caminamos en silencio. Varias casas y edificios tenían velas o linternas encendidas tras las ventanas enrejadas, pero nadie parecía lo suficientemente curioso como para abrirlas. Parecía que los habitantes de los Reinos eran iguales que los de otros lugares, ignoraban los ruidos de los problemas, cerraban las puertas y esperaban que la policía se encargara.

Pasó el tiempo y las *Desventajas que había* acumulado por la paliza desaparecieron. Me sentí mucho mejor cuando mis *atributos* volvieron a la normalidad, pero el regreso de mis facultades mentales vino acompañado de pensamientos sospechosos.

"Entonces, ¿dónde está Gryph?" Pregunté.

Había algo que me había estado molestando durante un tiempo. Esta agente era una completa malvada, pero también una loca psicótica. No parecía el tipo de chica que Gryph enviaría a buscarme. ¿Y por qué no había venido él mismo?

Llegamos a las afueras de la ciudad, donde un puente de piedra arqueado coronaba un río. Me detuve al mismo tiempo que me invadía una fuerte sensación de ansiedad. Un hombre se detuvo a escasos centímetros de mí, invadiendo mi espacio personal.

"Amigo, no hagas eso". Me miró fijamente. "Um, ¿qué pasa con Lurch aquí?"

"Es mudo. Todos son mudos. Encuentro eso muy útil en mi línea de trabajo".

“¿Y cuál es tu línea de trabajo?” Pregunté, mientras mi sospecha se convertía en aprensión. Algo no estaba bien en todo esto. Ella ignoró la pregunta y cruzó el puente. El río no era ancho, pero la corriente estaba llena de remolinos y fuertes turbulencias.

Lurch se puso detrás de mí, demasiado cerca para ser cómodo. Entendí la indirecta y seguí a la pequeña mujer elfa.

“Ni siquiera sé tu nombre”.

“Agente funciona por ahora. El anonimato también es muy útil en mi línea de trabajo”.

“¿Y cuál es tu línea de trabajo?» Volví a preguntar.

Se detuvo en medio del puente y se volvió hacia mí. “Digamos que encuentro gente que no quiere ser encontrada”.

Me detuve bruscamente y sentí que Lurch, bueno, volvía a dar bandazos sobre mí. Los otros dos tomaron posiciones de flanqueo.

“¿Quién dijo que no quería que me encontraran?” Sonrió con una sonrisa que habría sido excitante si no supiera que realmente disfrutaba matando gente. “Gryph no te envió”, dije.

“No. No lo hizo”, dijo y un pequeño mohín cruzó sus labios al ver mi mandíbula apretada. “Dije que me envió un amigo. No dije que fuera tu amigo”.

Unas manos tomaron y sujetaron mis muñecas con un agarre de hierro y sentí que una cuerda las ataba. Luché, pero no pude zafarme del enorme agarre del mudo y supe que había llegado el momento de entrar en pánico.

Sí, sí, sé lo que estás pensando. ¿Por qué tardaste tanto, amigo? Pero, tienes que ser un poco más tolerante. Era mi primer día de vida y estaba borracho.

Soy un desastre en la vida.

La agente se acercó. “Podemos hacer esto por las buenas o por las malas”, dijo.

“Vaya, un poco cliché, ¿no crees? Lo siguiente que vas a hacer es reírte de mí”.

Ladeó la cabeza y me miró con desconcierto.

“Eres una persona extraña, ¿lo sabías? Nunca he visto un NPC banner con tanta personalidad. Normalmente son palos monótonos en el barro que tardan semanas en volverse interesantes. ¿Por qué eres tan diferente?”

Me encogí de hombros y le dirigí una mirada que imaginé dura.

“Soy especial. Mucha gente lo ha dicho”.

Inmediatamente me sentí como un idiota. No estaba causando mucha impresión aquí. Era hora de obtener respuestas.

“¿Qué es lo que quieres?”

“Dime, ¿dónde está tu Gryph?”

Por supuesto que quería a Gryph. No tenía ningún interés en mí.

Verás, soy el NPC banner de Gryph, así que además de un montón de beneficios, como ser su bff automáticamente, el trabajo viene con algunas ventajas bastante buenas. Una de ellas es que siempre puedo sentir dónde está, incluso si está a miles de kilómetros de distancia.

Soy como un detector de Gryph, o quizás un GPS de Gryph. Sólo había un problema, no podía sentirlo, no había podido desde que llegué a esta mierda de ciudad.

Al principio, pensé que podría deberse a *las Desventajas* que Aluran me había aplicado, pero después de que se desvanecieran seguía sin sentirlo.

"¿Por qué quieres saberlo?" Dije, con miedo y molestia.

Me miró y con un movimiento de muñeca, de repente tuvo un fino puñal en la mano. "¿Así que estás eligiendo el camino difícil?" Se acercó y Lurch me abrazó más fuerte.

"Espera, espera", dije con pánico y ella se detuvo a unos metros de mí. "No sé dónde está, de verdad. No he sido capaz de sentirlo desde que llegué aquí. ¿Por qué crees que he estado bebiendo?"

Me miró fijamente durante varios latidos estruendosos, como si intentara extraer información de mi mente. Me entró el pánico por un momento. ¿Ésta loca es una maga *del pensamiento*?

La agente sacó una pequeña piedra brillante de su bolsa y la sostuvo en la palma de la mano. "¿Sabes qué es esto?"

"Una piedrita brillante", dije, ocultando mi miedo con sarcasmo.

Sonrió y tuve la sensación de que le resultaba divertido. Eso me hizo sentirme cálido y confuso, pero luego recordé que era una asesina psicótica y un escalofrío ahuyentó el calor.

"Es una piedra portal. Un objeto mágico de un solo uso que abrirá un portal a cualquier lugar que mi corazoncito desee".

"¿Tu corazón desea unas buenas vacaciones en la playa? ¿Tal vez Margaritas y ceviche?"

Se acercó a mi oído y sentí su cálido y dulce aliento en mi cuello. "Estas son mis vacaciones", susurró.

Tragué saliva. "Bueno, siempre digo, a cada uno lo suyo".

"Afortunadamente para ti, tengo órdenes de no utilizar mis métodos más persuasivos".

Se apartó de mí, golpeó mi mejilla con la punta de su daga y sonrió.

"El jefe me dijo que tenía que llevarte a él, aunque me dijeras lo que quería saber".

"Bueno, no querría decepcionar al jefe".

Se dio la vuelta sin decir nada más y cruzó el puente. Lurch me empujó delante de él y estuve a punto de tropezar, pero la cuerda que me ataba las manos me dio un tirón y me di cuenta de que llevaba una correa.

“Bueno, esto es un poco humillante. Quiero decir, me gusta ser atado tanto como a cualquiera, pero preferiría que Lurch no se uniera a la fiesta”.

“Tienes agallas, chico”, dijo por encima de su hombro. “Pero no te servirá de nada cuando el Alto Dios Aluran mire fijamente tu alma”.

Mierda. Un profundo pánico me recorrió. No había forma de que pudiera resistir el poder del Alto Dios. Ni siquiera podía resistir el poder de esta pequeña lunática y sus espeluznantes mayordomos.

De alguna manera, sabía que Aluran podría sacarme la ubicación de Gryph en instantes, aunque no supiera dónde estaba.

Mi mente se revuelve. Una docena de planes horribles e inútiles pasaron por mi cabeza. Cada uno de ellos requería un conjunto de habilidades o un nivel de maldad que yo no poseía.

Me entró el pánico. Tenía que hacer algo. Sin importar el costo, no podía dejar que Aluran encontrara a Gryph. Tenía que ser el héroe. Una parte de mi mente odiaba lo leal que era a Gryph. Quiero decir, era un buen tipo, pero ¿se había ganado la lealtad? Un recuerdo más profundo casi respondió a esa pregunta cuando la divertida voz de la Agente interrumpió mis pensamientos.

“¿Estás llorando?”, preguntó la agente, y me di cuenta de que sí, de hecho, estaba llorando.

“No. Tal vez”. *Vaya héroe soy*, pensé. Me detuve y lloré un poco más, queriendo revolcarme en mi miseria.

Lurch no se dio por aludido y me empujó con fuerza. Tropecé y caí de bruces, mordiéndome la lengua.

La Agente se giró y miró a Lurch con cara de ¿qué demonios? Él se encogió de hombros a modo de disculpa, me levantó y volvió a empujarme.

“Entonces, si tienes esta elegante piedra portal, ¿por qué tenemos que hacer toda esta caminata?” Pregunté y escupí un puñado de sangre de mi boca. “O caída”

La agente volvió a señalar con el pulgar la ciudad. “Mira esa torre de ahí. Solía ser el hogar de un mago llamado Harlan, de ahí que este pueblo se llame Guardia de Harlan. Era un poco retraído y lanzó un campo de negación en la zona. Nadie puede entrar o salir. Así que tenemos que salir del campo”.

Señaló una colina a unos cientos de metros del otro lado del puente.

“Esa colina marca el final de la zona de negación y, por cierto, es donde la buena gente de la Guardia de Harlan ejecuta a sus asesinos y violadores. Me gusta esa colina”.

“Sí, es bonito”, dije.

Mis hombros se desplomaron en señal de derrota y avancé. Dicen que cuando sabes que vas a morir los recuerdos de tu vida pasan por

delante de tus ojos. Bueno, yo sólo llevaba un día de vida, así que los recuerdos de una vida maravillosa eran escasos. Sin embargo, algo surgió de mi subconsciente.

Me vino a la mente una escena de una película que había visto un montón de veces antes de hacerme amigo de Gryph, y tuve un plan.

Había funcionado para Rob Roy, así que funcionaría para mí. Tropecé intencionadamente, acercándome al borde del puente. Lurch se precipitó hacia mí y la cuerda se aflojó un poco. Salté a la cornisa, no fue el mejor salto, pero me llevó a donde tenía que estar.

La agente se giró, con los ojos muy abiertos, y gritó: "¡No!". Lurch la ignoró y alargó la mano para agarrarme. Hice un lazo con la cuerda y la lancé sobre la cabeza del matón. Me miró confundido durante un momento. Luego salté desde el puente.

Caí una docena de metros antes de que el cuello de Lurch detuviera mi caída, casi arrancándome los brazos de sus ejes. El gigante se revolvió en la soga que le rodeaba el cuello con pánico durante un momento, antes de sacar una daga de la vaina que llevaba en la muñeca. Aserró la cuerda.

"¡Detente!" Oí a la Agente gritar alarmada, pero llegó demasiado tarde.

La cuerda se rompió y caí al agua. Me alegré en mi cabeza mientras la corriente me arrastraba rio abajo.

Toma eso, perra, pensé y entonces descubrí el único y enorme fallo de mi plan. Mis manos seguían atadas y no tenía ni idea de cómo nadar.

Luché contra las ataduras, pero no se movieron. Al parecer, Lurch tenía más talento con los nudos que con las palabras. Giré y me retorcí en la corriente y luego me hundí. Me ardían los pulmones y una indicación apareció en mi visión.

Desventaja añadida.
Te estás ahogando. 5 puntos de DMG/Segundo.

Mierda, pensé. Entonces me morí.

3

Dejé mi taza vacía sobre la mesa con un golpe seco, liberando una inesperada chispa de energía que me hizo saltar.

Gaarm sonrió, chupó un poco de comida en su torcido Stonehenge de dientes marrones, y empujó su pila de monedas hacia adelante.

"Voy con todo", dijo.

"¿Qué?" balbuceé, con los ojos muy abiertos por el pánico. Miré de las monedas a Gaarm y de nuevo a las monedas. "¿Qué?"

"Dijo que va con todo", murmuró el dealer en un tono que sugería que yo era un idiota. Me sentí como tal. No tenía ni idea de qué demonios estaba pasando. Hace un momento me estaba ahogando. Ahora estaba de nuevo en la posada, a punto de que me dieran una patada en el culo.

El dealer chasqueó los dedos y me preguntó qué quería hacer. Le dediqué a Gaarm una sonrisa confusa.

"¿No hicimos esto ya?" Pregunté, mirando alrededor de la habitación con un confuso pánico.

"Llevamos horas haciéndolo, enano. ¿Qué tan borracho estas?"

"Soy ordoniano", dije en voz baja y confusa, y entonces Gaarm y yo dijimos "¿En serio?" al mismo tiempo.

Los ojos del gran eldariano se entrecerraron y su ira aumentó. "Eso es lo que dice", murmuré a medias.

Estaba vivo, y no tenía ni idea de por qué. Verás, los NPC banners no reaparecen como lo hacen los jugadores. Al parecer, los desarrolladores que piratearon la mecánica del juego para Alistair Bechard/Aluran, querían permitir los errores de los jugadores, pero querían que la muerte tuviera algún significado, aunque el precio de ese significado lo pagaran sus NPC.

Entonces, no debería estar vivo. Había muerto y debería seguir muerto.

La linda camarera puso delante de mí una pinta fresca de la potente hidromiel del maestro Grimslee. Me sobresalté cuando la jarra

golpeó la mesa.

Levanté la vista para ver su cálida sonrisa. También habíamos hecho esto antes. Me sonrió durante unos segundos esperando. Todo lo que hice fue mirar como un tonto.

Con una sonrisa que decía: “eres guapo cuando estás borracho”, se agachó y acercó una de mis monedas hacia ella. “Gracias Seraphine”, dijo, en un tono coqueto, pero burlón.

“Oye, esa es mi línea”. Dije confundido. Me dio la sonrisa falsa que había dado cientos de veces a tontos borrachos como yo y deslizó la moneda en su delantal.

“Señor, ¿qué quiere hacer?”, preguntó el dealer, diciendo cada palabra muy lentamente.

Le miré y su nariz se arrugó con desagrado. El dealer asintió a mi carta. La miré y luego a Gaarm. Sabía que tenía la carta ganadora, pero el dolor fantasma de la paliza que me habían dado aún estaba fresco en mi mente y no tenía ningún deseo de volver a cometer ese error.

“No voy”, dije.

Gaarm sonrió y sus chicos se animaron. Una parte de mí odiaba retirarse cuando tenía la mejor mano, incluso si esa mejor mano había llegado por medio de trampas.

Pero me gustaba mucho más vivir, y lo que fuera que acabara de pasar no era algo que quisiera repetir.

“¿Todos los demás se sienten bien?” Pregunté. Quizás estaba alucinando. ¿Será que Seraphine me había dopado mi hidromiel? Olfateé mi taza.

¿Y si es una especie de asesina?

La miré mientras le acercaba otra taza al saltarín mago del fuego. Él hizo un movimiento hacia su trasero, que ella bloqueó hábilmente e hizo un gesto de no, no, no con los dedos.

La miró fijamente mientras se alejaba y luego vio mis ojos en él y extendió la mano, enviando un breve pulso de llamas al aire, como si dijera “esa chica es fuego”.

“No estés tan triste”, me dijo Gaarm y lo miré. “La única forma en que podrías haber vencido mi mano era si hubieras hecho trampa. Y eso habría sido una mala idea. He matado a hombres por menos”.

“Te creo”, dije.

Sonrió y deslizó una moneda hacia mí. “El próximo trago lo pago yo”.

“Gracias”, dije, pero mi mente ya estaba en otra parte. ¿Dónde estaba la agente? Si me quedaba aquí con mi nuevo amigo Gaarm, ¿me dejaría en paz? Sabía la respuesta, y un escalofrío me recorrió.

Debo proteger a Gryph.

Espera, ¿qué? Acababa de morir y, de alguna manera, había

saltado en el tiempo y probablemente me enfrentaba a la muerte de nuevo y mi primer pensamiento fue proteger a Gryph.

"¿Qué me pasa?" Murmuré.

"Se llama embriaguez, señor", dijo el dealer, juzgándome desde lo alto.

Hice un gesto de desprecio al hombre y me froté las sienes. Me dolía la cabeza. No sabía si era porque había muerto, porque había vuelto, por el hidromiel o por todo lo anterior.

A pesar del dolor, sólo podía pensar en mi extraña devoción por Gryph. Fue entonces cuando imágenes enterradas desde hace mucho tiempo afloraron en mi dolorido cerebro.

Para los de carne y hueso, es normal que aparezca un recuerdo extraño sin motivo alguno. Pero hasta hoy había sido una matriz cuántica omnipresente con una mente mucho más ágil y organizada que la mancha gris que ahora llevaba en la cabeza.

Créanme si les digo que es una grave degradación a la que todavía me estaba acostumbrando. Así que tardé unos momentos en darme cuenta de que las extrañas imágenes que fluían por mi cerebro eran recuerdos.

Me encontraba en una sala oscura en la Tierra. Los proyectores de Holo-Vis se alineaban en la sala oscura y podía sentir el zumbido de numerosos núcleos cuánticos ronroneando. Mi punto de vista era fijo y sabía que seguía siendo una IA banner.

¿Esto es el pasado?

Un tipo desaliñado de unos treinta años apareció en mi campo de visión y supe que estaba mirando a través de una cámara. Este tipo me resultaba familiar de alguna manera, pero no podía ubicar su nombre. Me miró directamente y sonrió.

"Hola, Lex, bienvenido al mundo", dijo el hombre y dio unos golpecitos en el teclado virtual del escritorio que tenía delante. "Soy Sean y no me recordarás después. Lamentablemente debo bloquear tu acceso a los recuerdos de todas estas conversaciones hasta que entres en los Reinos. Sé que esto es confuso, pero vas a ser muy especial, único, de hecho".

"Está listo", dijo otra voz, una fuerte voz femenina y entonces Brynn Caldwell entró en mi marco de visión y me sonrió.

Ahora recuerdo, Brynn. Ella me había entregado a su hermano y me había iniciado en esta maravillosa aventura.

A pesar de todo eso, me gustaba Brynn.

Le entregó a Sean una unidad de pulso, un dispositivo de almacenamiento encriptado que utilizaba la luz para almacenar grandes cantidades de información. Lo miró como si fuera una reliquia sagrada y, con un suspiro, lo conectó a mi puerto de acceso.

"¿Seguro que puedes hacer esto?" preguntó Brynn, con

preocupación en su voz.

"Bastante seguro", dijo Sean mientras sus manos se deslizaban por el teclado virtual. Mientras golpeaba, sentí que cambiaba. Me volví... cálido, lo cual era extraño, ya que nunca había sentido nada antes.

El calor se calmó y entonces otro torrente de información trajo algo más, una personalidad.

¿Por qué un banner necesita una personalidad?

De alguna manera, sabía que esta nueva parte de mí era antigua. Estaba a punto de preguntarle a Sean qué estaba pasando cuando el mundo se volvió negro.

Algún tiempo después el mundo volvió.

"¿Está bien?" Preguntó Brynn. Me miraba con preocupación.

Sean entró en escena con una expresión de arrogancia altiva que sólo los nerds de la tecnología parecen ser capaces de lograr. "

"Seguro que está genial. Hola amigo, ¿cómo estás?"

"¿Qué soy?" Dije y Sean sonrió. Le lanzó a Brynn una mirada de "te lo dije" y ella se relajó.

"Bueno, esa es una pregunta simple con una respuesta compleja", dijo Sean. "Pero para decirlo de la forma más sencilla posible, eres una entidad híbrida".

"¿Híbrido?" Pregunté.

"Sí, en tu base eres la próxima generación de Banners", dijo Sean orgulloso de sí mismo. "Las IAs como tú estarán en las estanterías este otoño. Los nuevos modelos como tú cuentan con una matriz de personalidad mucho más compleja que te permitirá crecer y adaptarte a las necesidades de tu propietario. Pero, además de esa base y aburrida tecnología, eres mucho más".

"Deja de ser dramático", dijo Brynn, apartando a Sean. Volvió a sonreír. "Enviamos a alguien a los Reinos para recuperar un antiguo artefacto llamado *Léxicon.* Eso es lo que había en la unidad de pulso que viste".

"El *Léxicon* es un antiguo depósito de conocimiento", dijo Sean. "Piensa en él como una Wikipedia para los Reinos. Lo hemos superpuesto a tu código base, de ahí que seas una entidad híbrida; parte *Banner,* parte *Léxicon* y mejor que ambos. Por eso te llamamos Lex".

"Inteligente", dije, con un tono que ahora reconocía como sarcasmo. Esto le valió a Sean una sonrisa de triunfo. "Entonces, ¿soy de los Reinos?"

"Solías pertenecer a uno de los Antiguos Dioses", continuó Brynn.

"¿Solía?" Pregunté.

"Sí, tu dios está muerto", dijo Sean, ganándose una mirada de Brynn.

"¿Mi dios ha muerto?" pregunté, y me sentí triste. Era una

emoción extraña que ningún banner había experimentado.

Sean parecía triste ante mi reacción. “Sí, lo siento amigo. Es la única manera de hacer que esto funcione. Eras la posesión más preciada de Cerruno. Si aún estuviera vivo, seguro que se daría cuenta de que te hemos robado”.

“¿Robado?” Dije, otra emoción me llenaba. ¿Era ira?

Brynn volvió a dar un puñetazo a Sean y me miró de nuevo. “Yo diría que te hemos liberado. Estabas atrapado en una antigua bóveda, sin uso y sin amor durante milenios. Ahora podemos ser amigos”.

“¿Amigos?” Reflexioné, y el significado de la palabra llenó mi mente.

“Sí, amigos, y te vamos a enseñar cosas muy buenas y luego formarás parte de una misión secreta, una misión secreta muy importante”, dijo Brynn con una sonrisa.

“¿Misión secreta?” Dije con voz desconcertada.

“Llegaremos a eso más tarde”, dijo Sean. “¿Alguna otra pregunta antes de que nos pongamos en marcha?”

“¿Estoy vivo?” Pregunté.

“Buena pregunta”, dijo Brynn, pero una mirada cruzó su rostro que sugería que habría preferido casi cualquier otra pregunta. “No soy filósofo, pero, sospecho que serías capaz de pasar la prueba de Turing, así que diría que sí”.

“Diré que tal vez”, dijo Sean. Brynn lo fulminó con la mirada. “¿Qué? Tú no sabes eso más que yo”.

Brynn frunció el ceño y se volvió hacia mí con una sonrisa. “Bueno, yo sé una cosa, eres muy importante”.

“Creo que es el momento de mostrarle”, dijo Sean.

“¿De verdad crees que hacerle ver tu colección de películas estúpidas ayudará?”

“En primer lugar, no son estúpidos. Las películas de finales del siglo XX y principios del XXI son clásicos. En segundo lugar, hay mucho más que películas. Tengo programas de televisión, música, libros, videojuegos clásicos, cómics, toda la gama. Esas historias le ayudarán a entender quiénes somos, y por qué es importante ayudar a mantenernos a salvo. Además, le ocupará mientras terminamos la integración”.

Ahora recuerdo algo de eso. Me hicieron ver, leer y jugar miles de horas de entretenimiento humano.

Mi IA me permitió procesar la información mucho más rápido de lo que podría hacerlo una mente humana, y vi toda la colección de Sean en pocos días. Aprendí sobre el amor, el humor, la venganza y la lealtad.

Esto último trajo a colación otro recuerdo.

“¿Seguro que tenemos que programarlo para que sea leal?”, dijo

Brynn. “Parece que está mal de alguna manera”.

“Él no es humano Brynn. Sé que cada día lo parece más, pero sigue siendo una máquina, y lo necesitamos para hacer un trabajo”.

Brynn me miró con una expresión triste. “Tienes razón”.

Entonces, en un instante, volví a estar en la posada. Me tomé un momento para procesar todo lo que había recordado, y entonces un pensamiento saltó a mi mente.

Me programaron para la lealtad. Un ceño fruncido cruzó mi cara. “Cabrones”.

“¿Perdón, señor?”, preguntó el dealer.

Le miré. Sonrió, con el aspecto de una grulla que había decidido que ser un pájaro era aburrido y quería ser un hombre por un tiempo.

Empujé la moneda que Gaarm me había dado hacia el irritante hombre. “Esto es para ti, por el buen servicio”.

Estaba seguro de que había captado el sarcasmo, pero de todos modos se embolsó la moneda. “Gracias, amable señor”.

Estaba tan ensimismado en mis pensamientos, humeantes y furiosos, que casi no me di cuenta de que la puerta de la posada se abría. Pero entonces se me levantaron los pelos de punta y sentí que me miraban.

Levanté la vista y vi a la Agente mirándome fijamente. Nuestras miradas se cruzaron y una pequeña sonrisa se dibujó en la comisura de sus labios. Detrás de ella pude ver a uno de sus matones.

En ese momento perdí todo el sentido del decoro y me entró el pánico. Me levanté tan rápido que empujé la mesa, haciendo que las cartas y las monedas se dispersaran.

El dealer se quejó, pero no me importó. Mis ojos recorrieron la habitación como una rata aterrorizada que busca escapar de un gato salvaje.

La Agente tenía la puerta principal bloqueada, y yo sabía por experiencia que la puerta trasera conducía a un cuello de botella donde acechaban sus otros matones mudos. No me gustaba ninguna de las dos opciones.

El miedo me dio un puñetazo en las tripas y empecé a sudar.

Tengo que proteger a Gryph.

“Maldita sea, ¿qué demonios?” refunfuñé con rabia. Esto de la lealtad forzada sí que iba a estropear la relación entre Gryph y yo.

Mis ojos recorrieron la habitación. Necesitaba ayuda. Gaarm estaba contando a sus amigos una historia exagerada sobre la mano que acabábamos de jugar.

El mago pirómano estaba prendiendo fuego a más cosas en su mesa antes de que Seraphine le hiciera un tsk y echara agua a sus llamas.

El gordo cura estaba hipando sobre su hidromiel y no se daba cuenta.

Sólo los ojos del maleante de las sombras estaban en la Agente y parecía tenso. Le dirigí una mirada suplicante, que debió sentir, porque sus ojos se dirigieron a los míos. Se limitó a negar con la cabeza.

"Mierda". ¿Qué iba a hacer? La Agente se movió entre la multitud hacia mí tan silenciosa como una serpiente. Nadie parecía darse cuenta de su presencia, mientras se movía entre la gente y las mesas, acercándose cada vez más. Mi mente gritó, y tuve una idea.

"Gaarm", grité. "¡Cazador de recompensas!" Me miró a mí y luego al Agente. Un gruñido gutural retumbó en su interior y se abalanzó sobre la agente.

"No me llevarás", dijo, sacando una daga.

Un extraño silencio se apoderó de la sala cuando todos los ojos del lugar se dirigieron a la Agente y a Gaarm. Ella sonrió y sacó una de sus espadas.

Él apuñaló, y ella rechazó el golpe con facilidad, retrocediendo para dejar que su impulso le hiciera pasar. Golpeó la parte plana de su espada contra la parte posterior de sus muslos, ganándose un gruñido.

Aproveché la distracción y me lancé al suelo, escabulléndome por debajo de las mesas y pasando entre las piernas, dirigiéndome a lo que creía que era la dirección general de la puerta principal.

Con suerte, Gaarm podría distraerla lo suficiente para que yo llegara a la puerta y luego desapareciera. Sé lo que estás pensando, un verdadero valiente, arrastrándose lejos de una pequeña niña elfa, pero soy un superviviente por encima de todo.

Me arrastré y esquivé los pies asustados de la gente que se dispersaba para dejar espacio a los combatientes. Varias personas tropezaron conmigo, algunas me pisaron las manos y una me dio una patada en la cara.

Me di tanta vuelta que acabé junto a la ventana delantera. Me arriesgué a echar un vistazo y me di cuenta de que mi posición no era mejor. Tanto Gaarm como la Agente estaban entre la puerta y yo.

El acero sonó contra el acero mientras Gaarm y la Agente luchaban. Sabía que ella podría haberle matado fácilmente. ¿Por qué no lo hizo? ¿Tal vez no quería asesinar a alguien con tantos testigos? Era igual de probable que disfrutara burlándose de Gaarm. Después de todo era una sádica confesa.

"No me llevarás vivo", gritó Gaarm, y se lanzó hacia la Agente una vez más.

Un súbito estruendo partió el aire, seguido rápidamente por el golpe de proyectil de ballesta que se hundió en una viga de soporte a pocos centímetros de Gaarm. El ruido silenció a todos, y todas las miradas se volvieron hacia el bar.

"Dejen de hacer el ridículo, los dos", dijo una voz grave que

reconocí como la del maestro Grimslee. Me asomé para ver que estaba recargando su ballesta.

"No me iré con ella", dijo Gaarm a modo de explicación, sin dejar de mirar a la Agente.

"No importa lo que hagas. Sólo hazlo fuera", dijo Grimslee.

Al menos el hombre era coherente. Grimslee terminó de cargar la ballesta y la apuntó a la Agente.

"Piensa en tu próxima acción con mucho cuidado, Lassie".

Con un movimiento fluido, la agente envainó su espada y sonrió a Grimslee. "No quiero problemas. Sólo he venido por mi presa y luego me iré".

"Ya he dicho que no voy a ir contigo", dijo Gaarm.

"No estoy aquí por ti", dijo.

"¿Eh?", murmuró y sus hombros se relajaron. "¿No?"

"No. Estoy aquí por él", y señaló mi escondite. La mayoría de los clientes no podían verme agachado detrás de la silla. "Levántate, chico. Sé que estás ahí".

Me puse de pie lentamente, con las manos levantadas como un delincuente en un estúpido programa de policías y traté de mantener el contacto visual. Grimslee dirigió su ballesta hacia mí.

"Deberías ir con la buena señora", dijo.

"¿Qué?" Espeté. "¿Alguien entra en tu negocio, acosa a uno de tus clientes y te parece bien?"

Casi podía ver la indecisión que se arremolinaba en la mente de Grimslee cuando la agente sacó de su bolsa un pergamino de aspecto oficial y se lo mostró a la posadera.

"Esta es una Orden de Citación oficial que me da la autoridad para llevar a este hombre, conocido como Lex, a la Capital de Avernia para enfrentar los cargos de asesinato, sedición, traición y herejía".

Todos los presentes en la sala común de la posada se apartaron de mí. Una niebla pasó por los ojos de Grimslee y me apuntó con su ballesta.

"Vaya mierda", dije.

"Sal de mi posada".

Todo el mundo en la sala común se retiró mientras la agente se deslizaba hacia mí. Retrocedí asustado, pero no había ningún sitio al que ir.

Debo proteger a Gryph.

"Maldita sea, cállate". Miré a mi alrededor, el pánico se apoderó de mí. No quería volver a saltar de ese maldito puente. Ahogarse es una forma muy mala de morir.

Sentí una ligera brisa en la nuca y me giré para ver una ventana medio abierta. Se me ocurrió una idea y me volví hacia la Agente.

Sus ojos se abrieron de par en par, como si supiera lo que

pretendía y aumentó su ritmo. Corrí unos pasos hacia ella y luego me volví hacia la ventana. Con un gruñido, corrí hacia la ventana y salté a través de ella.

Bueno, no exactamente a través de.

¿Sabes que, en las películas, los héroes de acción saltan habitualmente a través de las ventanas, hacen un giro de 180 grados y luego se ponen de pie en medio de una lluvia de cristales como diamantes?

Sí, no fue así como me ocurrió a mí. Pasé por la ventana, pero la ventana no se rompió en una gloriosa lluvia de joyas brillantes.

No, eso no es lo que ocurrió en absoluto.

Algunos de los cristales se rompieron y otros no. Los fragmentos como cuchillos me mordieron la cara y los hombros cuando mi impulso me llevó a través de ellos. La madera del marco de la ventana me enganchó las piernas y caí hacia delante, plantándome de cara en el suelo fuera de la ventana.

Desventaja añadida.
Estás Sangrando Gravemente. 5 DMG/Seg.

Desventaja añadida.
*Estás **Conmocionado**.*
Inteligencia y Destreza reducidas en 5 durante 30 minutos.

"¡Ay!", dije y escupí una bocanada de tierra mientras los cristales seguían tintineando a mi alrededor. Un trozo de madera me había atravesado la pantorrilla, atrapando mi pierna.

Estaba agonizando y casi de cabeza. Entré en pánico y tiré con fuerza, disparando un terrible dolor a través de mi pierna. Mi *salud* estaba cayendo rápidamente.

Dentro de la posada podía oír gritos y risas. Por encima de todo estaba el barítono furioso de Grimslee.

Volví a mirar hacia la ventana para ver cómo la Agente apartaba las cortinas. Me sonrió mientras luchaba por liberar mi pierna. Por instinto, disparé un *Rayo de Orden*. Le dio a ella y le hizo menos que un cosquilleo a Elmo.

"¿Qué demonios?"

"Hiciste esto mucho más divertido", sonrió. Volví a arrancar la pierna, esta vez liberándola con un agónico desgarro.

Caí al suelo y caminé como cangrejo hacia atrás. la Agente apartó las pocas lanzas de cristal y madera que quedaban en la ventana con un revés casual. A continuación, saltó por la ventana con la gracia de un gato y aterrizó ligeramente sobre sus pies.

"Eso es lo que intentaba hacer", dije mientras me ponía en pie a trompicones.

Me sonrió, avanzando lentamente. Estaba en mala forma, pero no me rendiría sin luchar. Saqué mi martillo de guerra de la funda que llevaba a la espalda y me puse en mi mejor postura de combate.

La agente volvió a sonreír y sacó lentamente sus dos espadas de las fundas que llevaba a la espalda.

"Te prometo que no te haré daño, dijo. Sólo quiero hablar".

"Oh sí, lo sé. Su Eminencia el Alto Dios sólo quiere hablar".

Tenía muchas ganas de hacer comillas al aire, pero el pesado martillo que tenía en las manos lo hacía imposible. Los ojos de la Agente se convirtieron en rendijas y sonreí. Al menos me había ganado esa pequeña victoria. Sabía más que ella. Pero fue efímera, ya que toda la diversión abandonó su rostro y avanzó hacia mí.

Entré en pánico y corrí. Bueno, correr puede ser generoso, fue más bien un cojeo borracho y lisiado.

Me moví tan rápido como pude y sentí que la adrenalina aliviaba el dolor. Me estaba acercando a una calle principal en la que había una gran multitud que se dedicaba a sus asuntos nocturnos. Tal vez, sólo tal vez, podría esconderme entre ellos.

Me arriesgué a echar un vistazo detrás de mí para ver que la Agente aún no estaba en marcha. Habría disparado otro inútil *Rayo de Orden*, pero mi estúpido reloj de enfriamiento seguía avanzando.

Volví a la carretera y, al cruzar, oí un quejido y un grito de "¡Whoa!" y tuve el tiempo justo para ver el aleteo de un gran caballo que tiraba de un carro cargado de piedras, que se dirigía hacia mí.

"Mierda", dije cuando el caballo se abalanzó sobre mí, seguido rápidamente por el pesado carro. Mientras mis huesos se rompían y mis órganos estallaban, vi que la Agente me miraba con una auténtica mirada de enfado.

Entonces estaba muerto. Otra vez.

*****

4

Dejé mi taza vacía sobre la mesa con un golpe seco, liberando una inesperada chispa de energía que me hizo saltar. Gaarm sonrió,

chupó un poco de comida en su torcido Stonehenge de dientes marrones, y empujó su pila de monedas hacia adelante.

“ Voy con todo”, dijo.

“¡AAAaaaaahhh!” Grité con todas mis fuerzas y mis manos palparon rápidamente mi cuerpo. No había huellas de carro ni órganos aplastados ni huesos astillados. Estaba entero, en cuerpo si no en mente.

“¿Qué demonios está pasando?”

Gaarm y los demás jugadores se sobresaltaron ante mi arrebato, pero el dealer se limitó a mirarme fijamente, con una expresión de tranquilo desdén en su rostro.

“Está usted ebrio, señor”, dijo.

Levanté la vista hacia él, con el pánico y el terror fantasma de morir aplastado aún muy presentes.

“¡AAaaaaaah!” Volví a gritar.

“Cierra la boca, enano”, dijo Gaarm con voz irritada.

“Soy un ordoniano”, dije con una voz baja por el shock.

“¿De verdad?” dijo Gaarm.

“Eso es lo que dice”, dije, de nuevo.

Esta línea de conversación se estaba gastando. ¿Qué demonios estaba pasando? Era la tercera vez que vivía este mismo momento, y había muerto dos veces. Es como si estuviera atrapado en un bucle de tiempo.

Al darme cuenta, mis ojos se abrieron de par en par.

“Oh, mierda, estoy en el Día de la Marmota”, dije.

“¿De qué estás hablando?” refunfuñó Gaarm.

“El día de la marmota, 1993, protagonizada por Bill Murray y Andie MacDowell. Dirigida por Harold Ramis”. Gaarm se limitó a mirarme fijamente. “Gran película”. Gaarm se quedó mirando un poco más.

“Señor, el caballero va con todo. ¿Qué quiere hacer?”

Mis ojos se dirigieron a la puerta, buscando a la Agente. “Demasiado pronto”, murmuré, maldiciéndome por no recordar exactamente cuándo había aparecido. Me puse de pie y arrojé mi carta boca arriba sobre la pila de monedas. La ira ardió en el rostro del gran eldariano. “No voy”, dije.

“¿Está seguro, señor? Tienes la mano ganadora”.

“Sí, estoy seguro. Hice trampa. Me siento muy mal por eso. ¿Qué tal si te invito a una copa? Algo bueno, como disculpa”.

Gaarm parecía dispuesto a levantarse y agarrarme como antes cuando se dio cuenta de que me había retirado. Finalmente, me hizo un gesto confuso con la cabeza. Miró al dealer, que simplemente se encogió de hombros, y entonces Gaarm arrastró el montón de monedas hacia él.

Aparté mi atención del furioso delincuente y mantuve la vista en la puerta. El pánico y la incertidumbre se apoderaron de mí. Necesitaba encontrar una táctica diferente.

Saltar por la ventana había sido doloroso e ineficaz.

Eché un vistazo a la puerta trasera y consideré la posibilidad de salir corriendo, pero sabía que al menos dos de los secuaces de la Agente se escondían por allí. Estaba harto de correr.

Era el momento de pasar a la ofensiva.

Así que me escondí detrás de una maceta cerca de la puerta y esperé. El tiempo se movía como una babosa en la sal mientras esperaba y la gente no dejaba de mirarme por mi extraño comportamiento. Incluso el mago del fuego me miraba de forma crítica.

Genial, soy el bicho raro.

Finalmente, la Agente entró, y yo salté de mi escondite y disparé *Rayo de Orden*.

La descripción del hechizo decía que "daría en el blanco de forma infalible". ¿Adivina qué?, lo hizo, pero la energía se desprendió de ella como la grasa en esos malditos comerciales de Axion.

La Agente se resistió a la Magia de Orden.

Mejor suerte la próxima vez."Mierda, hasta las indicaciones se están volviendo imbéciles", dije, y empecé a correr. Pronto estuve en el puente de nuevo.

Intenté dejar que me llevara. Después de mis traumáticas últimas vidas, me habría parecido bien no morir. Pero esa maldita lealtad volvió a asomar su fea cabeza y lo siguiente que supe fue que me estaba ahogando.

Creo que te odio Gryph, pensé e inmediatamente me sentí culpable. *Bastardo*.

*****

Volví a la mesa y esta vez sólo chillé como una niña preadolescente. Gaarm me miró irritado, repitió su insulto de enano y el dealer, siempre tan tímido, me preguntó qué deseaba hacer.

Volví a retirarme.

Gaarm me miró mal, con su pequeño cerebro debatiendo si debía matarme por no haber hecho trampa realmente. Yo estaba temblando. Tenía los nervios destrozados. Ya había muerto varias veces, y no tenía ni idea de cómo evitar que volviera a ocurrir.

"Oye Gaarm, viejo amigo, me vendría bien un trago fuerte. ¿Quieres uno?"

Sentí la mirada de sus ojos demasiado cerrados clavándose en mí

antes de que asintiera y gruñera.

"Lo tomaré como un sí", dije y me acerqué a la barra. El maestro Grimslee estaba sacando brillo a las tazas con su trapo de mocos favorito y yo puse mi mejor sonrisa ganadora. "A mi amigo y a mí nos apetece celebrar", dije, lanzando un pulgar por encima del hombro a Gaarm.

"Bien por ti", refunfuñó Grimslee, con los ojos fijos en mí.

Volví a mirar a la puerta. Todavía no había ningún Agente. Me volví hacia Grimslee. "Ahora, sé que debes tener algunas reservas más finas, ¿tal vez escondidas en la parte de atrás?"

"¿No te gusta mi hidromiel?"

"No, no, me encanta, pero me apetecía algo con más garra, algo un poco más caro, quizás. Mi amigo y yo estamos de celebración".

"Ya lo dijiste", dijo el posadero, pero miró a Gaarm, que se señaló a sí mismo con un movimiento de cabeza. "Bien, de acuerdo entonces. Tengo un poco de brandy élfico y un poco de vino de fuego eldariano".

Fingí considerarlo por un momento. "El que sea más caro y esté más escondido en la parte de atrás".

El maestro Grimslee me miró con extrañeza, pero luego gruñó y arrojó su trapo a la barra. Apartó la cortina de la habitación trasera y desapareció.

"Y sírvete uno mientras estás en ello", grité tras él.

Un gruñido que casi sonaba a satisfacción vino de detrás de la cortina. Le di un segundo y luego me precipité detrás de la barra.

"Está por aquí, en alguna parte", dije en voz baja mientras comenzaba una búsqueda frenética. En la primera estantería había un montón de tazas. En el segundo, había trozos y objetos sueltos. Finalmente, en el último estante lo vi, la culata de una ballesta cargada.

Tomé el arma y la coloqué en la barra. Era un arma fina y su peso se sentía bien en mis manos. La coloqué encima de la barra, quité el seguro y apunté a la puerta. Inspiré profundamente, tratando de calmar mi corazón.

Los ojos del maleante en las sombras se clavaron en los míos, pero no se movió ni dijo una palabra. Mientras su cigarrillo iluminaba el interior de su capucha, pude ver una pequeña sonrisa.

Seraphine se acercó y dejó unas cuantas tazas vacías en la barra. Me miró con una calma despreocupada.

"¿Qué haces, cariño?"

"Práctica de tiro", dije y volví a concentrarme en la puerta, la manilla giró, la puerta se abrió con facilidad y la Agente entró.

Ella miró la habitación y yo apunté. Apreté el gatillo, y el tañido de la cuerda tensada hizo que el proyectil saliera disparado hacia la

Agente. Enseguida supe que mi puntería era correcta.

El disparo voló justo hacia la pequeña mujer elfa y un segundo antes de que la alcanzara se hizo a un lado.

El rayo pasó volando y se hundió en el cuello del gordo sacerdote. Su mirada de asombro fue sólo un poco mayor que la mía. Se desplomó hacia delante, tirando su jarra de hidromiel por la sotana.

Los ojos de la Agente se dirigieron a los míos y sonrió.

"¿Qué demonios?" Dije. Nadie se mueve tan rápido. Es como si supiera que el ataque iba a producirse. Mis ojos se abrieron de par en par. "Sentido arácnido".

Ganaste puntos de experiencia.
Ganaste 923 XP por matar a un Sacerdote de Ferrancia.

Lo siento, amigo. Pero matar al desventurado sacerdote me dio una nueva habilidad.

Aprendiste la habilidad ARQUERIA.
Nivel: *1.*
Rango: *Base.*
Tipo de habilidad: *Activo.*
Demostraste que puedes manejar arcos y ballestas. Esta habilidad te permitirá repartir muerte a distancia. La probabilidad básica de golpear es su destreza +1% por nivel. Probabilidad de Golpe Crítico = 1% por nivel.

Alcanzaste el nivel 3.
Tienes 10 Puntos de Atributos sin utilizar. (5 nuevos y 5 ganados anteriormente)
Tienes 2 Puntos de Ventaja sin usar. (1 nuevo y 1 ganado anteriormente)

No tenía tiempo para jugar con mis puntos todavía, así que aparté las indicaciones con fastidio. Tiré la ballesta al suelo y corrí hacia la puerta trasera.

La Agente y uno de sus mudos la siguieron.

Ahora, me gustaría decirte que me escapé, pero, sí, eso no sucedió. Me topé de frente con sus otros matones y terminé atado en las afueras de la ciudad otra vez.

Maldita lealtad.

Me prometí a mí mismo que si volvía a ver a Gryph, le daría un puñetazo en la cara. Entonces salté del puente. Ni siquiera luché esta vez. Sólo dejé que el agua me llevara.

Y me morí, otra vez.

*****

Dejé mi taza vacía sobre la mesa con un golpe seco, liberando una

inesperada chispa de energía que me hizo saltar.

Gaarm sonrió, chupó un poco de comida en su torcido Stonehenge de dientes marrones, y empujó su pila de monedas hacia adelante.

"Voy con todo", dijo.

Bla, bla, te engañé, etcétera, hasta el infinito. No voy a aburrirte con todo esto otra vez. Ahora que me di cuenta de que estaba atascado en un extraño bucle temporal, tuve que averiguar por qué y luego averiguar cómo desatascarme.

Esta vez estuve más tranquilo y lancé *Comunión*.

Conociendo mi suerte, los bastardos Señores del Orden alegarían que, como técnicamente estaba reviviendo el mismo día, no podría volver a hacer el hechizo.

Pero, felizmente, el mundo se volvió nebuloso y subió una quadrata. No tenía ni idea de si era la misma con la que había hablado antes, pero seguía pensando que él, ella, eso, debía tener un nombre. Le puse el nombre del cubo más famoso del mundo.

"Hola Rubik, ¿cómo te va?" la quadrata se limitó a mirarme fijamente con una mirada desconcertante y sin pestañear. "Bien, ¿mi pregunta? ¿Puedes decirme dónde está Gryph?"

NO, dijo el pensamiento y se alejó flotando.

"Maldita sea", murmuré mientras el mundo volvía.

Bien, todavía tenía que luchar para salir de esto. Mi mente recorrió las posibilidades y decidí que la ballesta seguía siendo mi mejor opción.

Pero esta vez, me escondería detrás de la barra, hasta que oyera entrar a la Agente y a su compinche. Entonces, usando el espejo detrás de la barra que el Maestro Grimslee nunca parecía limpiar, esperaría hasta que ella estuviera de espaldas a mí. Entonces me levantaría y dispararía.

No hay posibilidad de que lo evite.

Bueno, ¿adivina qué? lo evitó. Pero al menos conseguí mi primer Golpe Crítico, con un disparo brutalmente afortunado en el ojo de su esbirro.

Ganaste puntos de experiencia.
Ganaste 1.523 XP por matar a un Thrall de Agente.

¿Thrall? ¿estos tipos eran esclavos? ¿Bajo algún tipo de control mental? ¿Quién era esta chica?

Se volvió y me sonrió. Dejé caer la ballesta y corrí de nuevo hacia la puerta trasera. Sabía dónde se escondían los otros thrall, así que estaba seguro de poder evitarlos.

Tuve suerte con el primero. Estaba bien escondido detrás del callejón, así que no pudo verme hasta que estuve casi encima de él.

Me escabullí a lo largo de la pared más lejana, oculto en las sombras.

Aprendiste la habilidad SIGILO.
Nivel: 1
Rango: Base.
Tipo de habilidad: Activo.
Demostraste que puedes ser escurridizo y sigiloso. Esta habilidad te permitirá esconderte de los enemigos, acercarte sigilosamente a ellos para usar la habilidad Hurto o realizar un Ataque Furtivo. El porcentaje de éxito de Sigilo base está determinado por la Destreza +1% por nivel de Sigilo.

Justo cuando me escabullía del thrall nº 2, la puerta trasera de la posada se abrió y la Agente me miró. Por lo visto, mi habilidad de *Sigilo* seguía siendo una mierda.

Me levanté de un salto y corrí hacia el thrall nº 3. Intentó agarrarme, pero me escabullí de su agarre. Supongo que ser pequeño para un ordoniano tiene sus ventajas. Corrí hacia el final del callejón.

Malditas sean estas piernas rechonchas.

Hice algunos cálculos rápidos en mi mente. Soy muy bueno con los cálculos. Recuerda que fui una inteligencia artificial en una vida pasada. Si estaba en lo cierto, este plan funcionaría. Mis pulmones ardían con el esfuerzo y me prometí a mí mismo que, independientemente de lo que ocurriera después, un poco de cardio a la antigua estaba en mi futuro.

Podía oír al thrall justo detrás de mí y puse una última y desesperada ráfaga de velocidad. Al cruzar la carretera, oí un gemido de sorpresa y un "Woooh". Mis cálculos habían sido correctos.

A mi izquierda vi las aletas de la nariz del caballo que me había pisoteado la última vez. Volvió a relinchar y el conductor trató de frenar. Pero detener varias toneladas de caballo y carro resultó imposible, una vez más, y el esclavo que iba detrás de mí fue aplastado.

Casi vomité al verlo. El que era un hombre, ahora parecía un saco lleno de órganos y huesos arrojado desde una altura increíble. Y la sangre. Había mucha sangre.

¿Así es como me había visto? Maldita sea.

Aparté los ojos de la carnicería y volví a correr. Pero mi *resistencia* era una mierda, y no pasó mucho tiempo antes de que la Agente y su último thrall me tuvieran de nuevo.

Me ataron, la Agente me habló y en el puente salté.

Esta vez quería hacerlo rápido. Exhalé violentamente, forzando todo el aire de mis pulmones con una terrible risa submarina.

Créanme que eso es más difícil de hacer de lo que uno cree. La mente subconsciente tiende a vencer a la consciente cuando está en juego la supervivencia, pero mi mente subconsciente nunca se había

enfrentado a una estupidez tan intensa y evidente como ahogarme a propósito. Creo que la pillé por sorpresa.

Me ahogué y morí, otra vez.

5

Volví al inicio, otra vez.

Obtuve un *SÍ* de Rubik cuando pregunté si estaba atrapado en un bucle temporal. Así que no estoy loco. Me alegro.

Apunté cuidadosamente con la ballesta y disparé. La agente volvió a esquivar. El thrall no lo hizo.

Ganaste puntos de experiencia.
Ganaste1.523 puntos de experiencia por matar al Thrall de la Agente.

Corrí. Me atraparon. Era lo mismo de siempre. Esta vez añadí un poco de estilo a mi zambullida desde el puente. Estoy seguro de que al menos me habría hecho ganar el bronce.

*****

Y, entonces, volví. Me moví a un lugar diferente y apunté con cuidado. El disparo se dirigió a la agente y ésta se apartó. Esta vez le di a la camarera, y obtuve un *Golpe Crítico*.

Ganaste puntos de experiencia.
Ganaste 2.153 XP por matar a Seraphine.

Me sentí mal por eso.

Alcanzaste el nivel 4.

Tienes 15 Puntos de Atributos sin utilizar. (5 nuevos y 10 ganados anteriormente) Tienes 3 Puntos de Ventaja sin usar. (1 nuevo y 2 ganados anteriormente) Me quedé mirando la indicación por un momento y me di cuenta de que estaba guardando mi experiencia después de cada muerte. Sé que te parece obvio, pero estaba tan estresado por morir repetidamente, que lo había pasado por alto.

Estaba nivelando.

Tuve otra charla con Rubik. “Oye, mi multifacético amigo, ¿cómo

está la familia?" Como siempre, no obtuve nada. Con un fuerte suspiro, hice mi pregunta. "¿Puedo vencer a la Agente?"

NO, dijo y se alejó flotando.

"Maldita sea", dije, y me hundí en una verdadera depresión. Tal vez por eso dejé que la Agente me llevara esta vez. Si iba a morir, al menos podría utilizar productivamente mis últimos momentos. Era hora de gastar algunos puntos.

Rayo de Orden era genial, pero no le hacía nada al Agente, y pasaría un tiempo antes de que el *Mana* se convirtiera en un problema allí.

Mi dios Cerrunos estaba muerto, así que no tenía ningún conjuro. Esa situación de mierda me convenció de que tenía que aumentar mis *Atributos físicos*.

Mi *Resistencia* ya me había matado varias veces, así que invertí 5 puntos en *Constitución.* Puse otros 5 en *Destreza,* pensando que tal vez ayudaría a mi puntería, o al menos a mi capacidad para escapar de la captura. Los últimos 5 puntos los invertí en Fuerza*,* porque ya sabes, "aplastar, aplastar, aplastar cabeza" con mi martillo de guerra sería mucho más efectivo.

Lex - Nivel 4
Ordoniano
Deidad: *Cerrunos*
Experiencia: *10,253*
Siguiente nivel: *4.747*

Estadísticas
Salud: *140*
Resistencia: *144*
Mana: *145*
Espíritu: *145*

Atributos
Fuerza: *23*
Constitución: *19*
Destreza: *17*
Inteligencia: *16*
Sabiduría: *16*

Dones:
Detección de jugadores

La sed de sangre ordoniana
***Puntos de Atributo:** 0*
***Puntos de Ventaja:** 3*

La oleada de calor y poder que fluyó a través de mí, casi me hizo olvidar mi inminente muerte. Entonces sentí que Lurch me ataba las manos, y el Agente chirrió.

"¿Dime dónde está Gryph?"

Otra vez esto.

"Ya te dije que no lo sé", dije.

"¿Me lo dijiste? ¿Cuándo?", dijo, mirándome con extrañeza.

"Oh, claro, esa fue la última vez".

Sus ojos se entrecerraron en señal de sospecha y, con un movimiento de muñeca, de repente tuvo un fino puñal en la mano. "¿Explicas esa afirmación?" Se acercó y Lurch me sostuvo un poco más fuerte.

"No, no quiero. Vamos a hacer lo que hacemos", dije.

Golpeó la daga contra mi mejilla. "Eres una persona extraña. Eso me gusta".

"Entonces, ¿me dejarás ir?"

"Lo siento. No puedo hacerlo", dijo, volvió a enfundar su daga y sacó la Piedra Portal de su bolsa.

"Ooh, la roca bonita. Y sí, sé que te encanta la Colina de la Muerte a las afueras de la ciudad".

La mirada que me dirigió me produjo un escalofrío. ¿Mi encantadora afición al sarcasmo me había llevado a decir demasiado? Estaba claro que tenía algún tipo de capacidad de pronóstico, alguna forma de conocer el futuro o de percibir el peligro. Si no, ¿cómo había evitado mis intentos de matarla cada maldita vez?

"Mierda", dije y corrí hacia el borde del puente. Se movió demasiado deprisa y esta vez no pude enlazar bien a Lurch.

Se acercó a mí mientras caía en picado por el borde del puente y la cuerda se enredó en su brazo derecho. Cometió el error de intentar detener mi caída y, cuando la cuerda dio un tirón, oí a Lurch gruñir de dolor al romperse el brazo.

A mí no me fue mejor, ya que la repentina sacudida, mezclada con el extraño ángulo en el que estaba cayendo, me arrancó los dos hombros de sus ejes.

Grité de agonía mientras mi cuerpo giraba, colgando de la cuerda como un yoyo desenrollado.

No sé si fue el dolor, la inutilidad de su brazo roto, el peso de mi cuerpo, o las tres cosas, pero la cuerda se aflojó y Lurch se precipitó por el lado del puente. Los dos caímos al agua y yo grité de alegría cuando el agua se me metió en la garganta y los pulmones.

*****

Esta vez, preparé un cóctel molotov con el licor de rotgut del maestro Grimslee. Por supuesto no le di a la Agente, ni con la granada improvisada, ni con la ballesta.

La molotov explotó sobre el mago del fuego, que sonrió con una horrible combinación de dolor y éxtasis mientras estallaba en llamas.

Ese tipo tiene problemas.

El disparo de la ballesta le dio al thrall en el cuello otra vez. Sí, otro *Golpe Crítico* para Lex.

Ganaste puntos de experiencia.
Ganaste 1.223 XP por matar a un Mago de Fuego.

Ganaste 1.523 XP por matar al Thrall del Agente.

Continué lanzando *Comunión*. “Oye Rubik, ¿alguna vez seré capaz de vencer al Agente?”

SÍ, dijo y se alejó flotando.

“Bueno, sí”, dije mientras el mundo volvía y la Agente me alcanzaba. Le sonreí con renovada confianza. “Tus días están contados, perra”.

Esta vez casi me alegro de ahogarme.

*****

Disparé la ballesta un montón de veces más, a veces matando al thrall, a veces enviando a un transeúnte al azar a la otra vida, pero ni una sola vez me acerqué a arañar al Agente.

*****

Intenté contratar al crispado mago de fuego para que la atacara en cuanto entrara por la puerta. Pero no le interesó, y pasé tanto tiempo discutiendo con el bicho raro que la Agente estaba allí antes de darme cuenta.

Luego las cosas fueron más o menos normales para mí.

*****

Intenté el truco de la Agente como cazarrecompensas con Gaarm unas cuantas veces. Mientras corría, los gritos de Gaarm y sus compinches me mordían con una puñalada de culpabilidad.

Llegué un poco más lejos esas veces, pero, no lo suficiente.

*****

Hubo un montón de otras cosas que probé.

*****

“Maldita sea”.

*****

“Ouch”.

*****

“Mierda”.

*****

“¿En serio? Eso sí es un desastre”.

*****

Así que, sí, seguía muriendo, lo que se estaba volviendo realmente viejo. El lado positivo es que ganaba un montón de experiencia, mejoraba mis habilidades e incluso ganaba algunos niveles más.

Ganaste puntos de experiencia.

Ganaste 7.338 XP por matar a un Mago de Fuego (x6).

Ganaste 4.615 XP por matar a un Sacerdote de Ferrancia (x5) Ganaste 22.845 XP por matar al Thrall del Agente (x15) Ganaste 21.530 XP por matar a Seraphine. (X10)

Me sentí un poco mal por haber matado a Seraphine tantas veces, pero como de todos modos renació, se me pasó rápidamente el sentimiento.

Tardé un rato en darme cuenta de la cantidad de XP que me daba matarla. Ganar tantos XP por matar a una simple camarera no tenía sentido.

La dulce Seraphine tenía que ser más de lo que parecía. Me prometí a mí mismo que echaría un vistazo bajo su delantal tan pronto como pudiera.

Eso sonó más espeluznante de lo que pretendía.

Mis sesiones de preguntas y respuestas con Rubik se volvieron cada vez más frustrantes. Una vez le pregunté si sabía cómo podía derrotar al Agente y pensó SÍ.

Pero, saber cómo y ser capaz de decirme cómo con una simple respuesta de SÍ o NO era otra cosa.

Cuando le pregunté directamente si podía decirme cómo derrotarla me dijo que NO. El idiota cúbico sabía cómo podía ganar, pero no podía decirme cómo.

No estaba consiguiendo nada rápido, y eso me enfadaba.

Así que me desahogué con Gaarm.

Matarlo no me ayudó a escapar del Agente, pero llegué a odiar de verdad a ese tipo. Así que lo maté un montón y conseguí una buena experiencia.

Ganaste puntos de experiencia.
Ganaste 9.920 XP por matar a Gaarm (x5)

Y, gané una nueva habilidad después de evadir el torpe ataque de daga de Gaarm.

Aprendiste la habilidad ESQUIVA.
***Nivel:** 1.*
***Rango:** Base.*
***Tipo de Habilidad:** Activo.*
Demostraste competencia en Esquivar. Esquivar permite al usuario esquivar un ataque, por lo que no sufre ningún daño. La probabilidad de esquivar es un porcentaje basado en la Destreza del usuario +1% por nivel en Esquiva - el nivel del oponente en la habilidad utilizada para atacar. Los usuarios de armaduras pesadas sufren una penalización a la Esquiva.

Sólo por mierdas y risas, incluso intenté disparar al maleante que era un gran fanático de fumar y parecer misterioso.

Siempre evadía mi ataque. Su habilidad difería de la del Agente. Me miraba directamente, así que deduje que tenía una habilidad de *Esquiva* muy alta.

Ella se hacía a un lado sin saber que yo estaba allí, convenciéndome de que su sentido arácnido era mucho más genial que mi habilidad *para Esquivar*.

Alcanzaste los niveles 5, 6, 7, 8 y 9.
Tienes 25 Puntos de Atributos sin utilizar.
Tienes 8 Puntos de Ventaja sin usar. (5 nuevos y 3 ganados anteriormente) Alcanzaste el nivel 10 en MAGIA DE ORDEN.

Alcanzaste el nivel 8 en ARQUERIA.
Alcanzaste el nivel 8 en ARMAS CONTUNDENTES.
Alcanzaste el nivel 4 en SIGILO.
Alcanzaste el nivel 1 en ESQUIVA.
Alcanzaste el nivel 6 en ARMADURA LIGERA.
Alcanzaste el nivel 15 en ANALIZAR.

Lanzar *Comunión* y *Rayo de Orden* fue aumentando mi habilidad de *Magia de Orden de* forma lenta, pero constante.

No esperaba utilizar mi habilidad de *Arquería*, pero su constante subida de nivel me hizo pensar si debería replanteármelo. Después de todo, ¿a quién no le gustaba jugar al arquero furtivo?

Al parecer, mi constante observación de la gente había aumentado seriamente mi capacidad de *análisis*. Eso me dio una idea. Necesitaba más información si quería salir de este bucle temporal infernal.

Era hora de gastar algunos *Puntos de Ventaja*. Abrí mi *Árbol de Ventajas de Analizar*.

Compresión	Expresión

Base

Detectar la falsedad

Aprendiz

	Header 2	

Conforme las falsedades	Informe 1	Informe 2

Ósmosis de hechizos

Maestro

Conocimientos	Información falsa

Comentarios	Informaciones

Árbol Ventaja de Analizar

Comprensión.

Aquellos que invierten en la rama Comprensión del Árbol ventaja de Analizar, pueden obtener información importante de un oponente. Todas las habilidades de comprensión requieren que la habilidad de análisis del usuario sea de un nivel superior al del oponente o la criatura para ser efectivas.

Detectar falsedades: *Esta ventaja permite al usuario detectar si una persona o criatura analizada está mintiendo, ocultando una verdad o siendo evasiva. La naturaleza de la mentira seguirá siendo un misterio.*

Conocer los deseos: *Esta cualidad permite al usuario saber lo que desea una persona o criatura analizada. Todas las personas y criaturas anhelan comprender.*

Conocer Falsedades: *Esta cualidad permite al usuario no sólo detectar falsedades, sino saber a qué se refiere la mentira. Esto puede descubrir secretos profundos y oscuros.*

Conocer habilidades: *Esta cualidad permite al usuario ver qué habilidades posee una persona o criatura. También permite al usuario saber qué nivel posee la persona o criatura en esa habilidad hasta el nivel de la habilidad Analizar del usuario.*

Conocer las ventajas: *Esta cualidad permite al usuario ver qué ventajas posee una persona o criatura.*

Defensa.

Aquellos que invierten en la rama de Defensa del Árbol ventaja de Analizar, pueden defender su propia información de un oponente. Todas las cualificaciones de defensa requieren que la habilidad de Análisis del usuario sea de un nivel superior al del oponente o la criatura para ser efectivas.

Bloqueo de Análisis: *Esta cualidad permite al usuario bloquear la habilidad de Análisis de una persona u oponente. Si el usuario de esta ventaja tiene un nivel superior al del oponente, el intento de Análisis del oponente fallará.*

Informe falso 1: *Esta ventaja permite al usuario mostrar un nivel de Fuerza falso cuando se analiza.*

Informe falso 2: *Esta ventaja permite al usuario mostrar un nivel de Inmunidad falso cuando es Analizado. Los usuarios también son inmunes al uso del Informe falso 1 por parte de otros.*

Informe falso 3: *Esta ventaja permite al usuario mostrar un nivel de Debilidad falso al ser Analizado. Los usuarios también son inmunes al uso del Informe falso 2 por parte de otros.*

Informe falso 4: *Esta ventaja permite al usuario presentar un conjunto falso de Habilidades (y sus niveles) y un conjunto falso de Ventajas cuando es analizado. Los usuarios también son inmunes al uso del Informe falso 3 por parte de otros.*

Nota: *Los informes falsos deben configurarse previamente y pueden modificarse a voluntad.*

Aprender:

Aquellos que invierten en la rama Aprender del Árbol ventaja de Analizar, pueden aprender a defenderse de las Habilidades y Ventajas de un oponente. En niveles

superiores, el usuario puede aprender Habilidades y Ventajas de un oponente. Todas las Ventajas de Aprender requieren que la habilidad de Análisis del usuario sea de un nivel superior al del oponente o criatura para ser efectivas.

Habilidad Resistencia 1: *Esta ventaja permite al usuario reducir la efectividad de cualquier habilidad utilizada por un oponente, en un 25% durante la duración del encuentro. Una vez finalizado el encuentro, la "inmunidad" desaparece.*

Habilidad Resistencia 2: *Esta ventaja permite al usuario reducir la eficacia de cualquier habilidad utilizada por un oponente, en un 50% durante el encuentro. Una vez finalizado el encuentro, la "inmunidad" desaparece.*

Ósmosis de hechizos: *Esta cualidad permite al usuario analizar y aprender un hechizo lanzado por una persona o criatura. Para aprender el hechizo, el usuario debe tener afinidad con esa esfera. Requiere que el usuario ya posea la habilidad mágica requerida. El usuario sólo puede absorber el conocimiento del hechizo si ya ha obtenido ese nivel en la habilidad mágica. Esta ventaja sólo puede usarse una vez por semana. El éxito del Ósmosis de Hechizos se determina como (Inteligencia/2 + Nivel de Análisis 2) - (Inteligencia del oponente3 + Análisis del oponente/3).*

Ósmosis de Habilidad: *Esta ventaja permite al usuario Analizar y aprender una habilidad que esté siendo utilizada activamente por una persona o criatura. La habilidad aprendida será siempre de nivel 1, independientemente del nivel que posea la persona o criatura analizada. Esta ventaja sólo puede utilizarse una vez por semana. El usuario debe tener una habilidad de Analizar más alta que la propia habilidad de Analizar del oponente, y el nivel de la habilidad de Analizar del usuario también debe ser de un nivel más alto que el nivel del oponente en la habilidad aprendida. (Requiere la Ventaja, Conocer Habilidades). El éxito de la Ósmosis de Habilidades se determina como (Inteligencia/3 + Nivel de Análisis 3) - (Inteligencia4 del oponente + Nivel de Análisis/4 del oponente).*

Ósmosis de Ventaja: *Esta ventaja permite al usuario analizar y aprender una ventaja que esté siendo utilizada activamente por una persona o criatura. El usuario también aprenderá la habilidad asociada si no la posee ya. La ventaja aprendida debe ser de un nivel capaz de ser aprendido por el usuario. El usuario debe tener una habilidad de Analizar más alta que la habilidad Analizar del oponente, y el nivel de la habilidad Analizar del usuario también debe ser más alto que el nivel del oponente en la habilidad aprendida. Esta ventaja sólo puede utilizarse una vez al mes. (Requiere la ventaja, Conocer Ventajas). El Éxito de la Ósmosis de Ventaja se determina como (Inteligencia/4 + Nivel de Análisis 4) - (Inteligencia5 del oponente + Nivel de Análisis/5 del oponente).*

Por ejemplo: *Un usuario puede aprender la ventaja de Magia de Fuego, Poder de los Objetos 50% si, y sólo si, ha alcanzado el nivel de Aprendiz en Magia de Fuego. Si no lo ha hecho, aprenderá la ventaja en el mismo árbol del nivel correspondiente.*

"Genial", dije. Las Ventajas de *Analizar* serían mi boleto de salida.

"¿Debo suponer que eso significa que desea apostar todo, señor?", preguntó el dealer.

Hice un gesto despectivo con la mano para indicar que iba a doblar. "No tengo tiempo para tu actitud pomposa, Jeeves. Tengo que gastar un poco".

Mis ojos se detuvieron en la rama de *Aprender*. Sin dudarlo, puse un punto en *Resistencia a las habilidades 1*. Puede que la cualidad no me ayude a superar a la Agente por sí sola, pero seguro que no estornudaría ante la idea de reducir la efectividad de una de las habilidades del Agente en un 25%. Lo que realmente buscaba eran las Ventajas de Rango superior.

Actualmente era nivel 15 en *Análisis*, lo que significaba que me quedaba un camino por recorrer antes de poder comprar las verdaderas grandes ventajas como *la Ósmosis*.

Pero, si algo tenía a mi favor era el tiempo.

Releí las descripciones varias veces mientras mi plan se consolidaba. Incluí otro punto en *Detectar falsedades* y *Bloquear análisis*. No tenía ni idea de si serían eficaces contra el Agente, pero todo ayuda, ¿no?

Estaba tan absorto en mi tarea que no vi entrar a la agente hasta que me tocó en el hombro. Me sobresalté un poco y levanté la vista. Esta vez, cuando la Agente me llevó, le sonreí.

Durante nuestro agradable paseo hasta el puente, invertí 25 *Puntos de Atributo* en Inteligencia. *Fue* un movimiento atrevido poner todos esos puntos en una cesta, pero si alguna vez salía de este maldito bucle temporal, sería gracias a la inteligencia, no a la fuerza, y *Analizar* prosperaba con la Inteligencia.

Además, si el plan que se estaba gestando en mi cerebro funcionaba, pronto volvería a llenar ese pozo.

6

Volví al punto de partida. Me retiré, le di a Seraphine una propina mucho más grande de lo normal y me tragué la jarra de hidromiel de un solo trago. Un eructo de satisfacción brotó de mis entrañas, luego me puse de pie y levanté mi martillo de guerra sobre mi cabeza. Tenía un plan.

"Hora de grindear".

Vertí *Espíritu* en el martillo de guerra y lo hice caer con una fuerza tremenda sobre la cabeza de Gaarm.

La cara de idiota que puso al darse cuenta de lo que estaba a punto de ocurrir fue un regalo que habría pagado por ver con varias vidas.

En realidad, había hecho exactamente eso.

El martillo aplastó su cráneo en medio de un destello de luz dorada. Cerebros y trozos de cráneo estallaron en un amplio círculo y un extraño silencio se instaló durante el más breve de los momentos.

Entonces empezaron los gritos, y le di un martillazo en la cabeza al dealer. Ahora, técnicamente eso no era lo más agradable, pero él era un humano intensamente irritante.

Ganaste puntos de experiencia.
Ganaste 1.984 XP por matar a Gaarm.

Ganaste 462 puntos de experiencia por haber matado al Dealer Di unos cuantos golpes más antes de que el disparo de la ballesta de Grimslee me diera en el cuello.

*****

Hice un montón más de grindeo, tanto de mi *Magia de Orden* como de mi habilidad de *Armas Contundentes*. El uso de mi don, Sed de sangre Ordoniana, me ayudó a bajar un poco en mi lista de "Personas que necesitan ser asesinadas".

Cada vez acababa muerto, ya sea por la ballesta de Grimslee o por el número abrumador de los compañeros de Gaarm, o si estaba un

poco cansado y no tenía ganas de grindear, el buen método antiguo de ahogarse en el río.

En una ocasión, después de que Rubik diera una respuesta especialmente irritante, incluso intenté enviar el quadrata a la otra vida, suponiendo que tuviera una.

Eso no salió muy bien.

Mi martillo rebotó en él y entonces disparó una especie de rayo de la muerte de *Magia de Orden* desde su ojo y me quemó.

Incluso tengo una práctico indicación al respecto.

Atención.

Atacar a los siervos de los Señores del Orden en el Reino del Orden es imprudente. En su plano de origen, sus poderes se multiplican por un factor de 10, mientras que los tuyos se reducen por un factor de 10.

"Es bueno saberlo".

Lo mejor de todo es que la siguiente vez que charlé con Rubik no parecía recordar mi anterior faux pa. Incluso dio un *NO* satisfactorio cuando le pregunté si estaba enfadado conmigo.

Rubik era un buen cubo.

Decidí que era hora de unas merecidas vacaciones. El asesinato sin sentido era un trabajo duro, y necesitaba relajarme y hacer algunas compras. Abrí mis indicaciones.

Ganaste puntos de experiencia.
Ganaste 79.360 XP por matar a Gaarm (x40)

Ganaste 9.240 puntos de experiencia por matar al Dealer (x20) Ganaste 18.975 XP por matar a Mustachio (x15)

Ganaste 17.265 puntos de experiencia por matar a Matón Aegyptian (x15) Ganaste 91.610 XP por matar a los Matones de Gaarm (x80)

Ganaste 29.352 XP por matar a un Mago de Fuego (x20).

Ganaste 18.460 XP por matar a un Sacerdote de Ferrancia (x20) Ganaste 60.920 XP por matar al Thrall de la Agente (x40)

Ganaste 43.060 XP por matar a Seraphine. (X20)

Ganaste 24.550 puntos de experiencia por matar a Master Grimslee (x10) "¡Mierda!" Dije y miré a través de la mesa a Gaarm. "Gaarm viejo amigo, creo que puedo estar un poco inestable".

"No me importa, enano, sólo vas o te retiras", murmuró Gaarm.

"Soy ordoniano", dije con una sonrisa. "Cuidado con mi sed de

sangre”. Gaarm se quedó mirándome y yo tiré mi carta sobre la mesa. “Bien, me retiro”, dije y volví a mis indicaciones.

Alcanzaste los niveles 10, 11, 12, 13 y 14.
Tienes 25 Puntos de Atributos sin utilizar.
Tienes 10 Puntos de Ventaja sin usar. (5 nuevos y 5 ganados anteriormente) Alcanzaste el nivel 19 en MAGIA DE ORDEN.

Alcanzaste el nivel 15 en ARQUERÍA.
Alcanzaste el nivel 15 en ARMAS CONTUNDENTES.
Alcanzaste el nivel 7 en SIGILO.
Alcanzaste el nivel 6 en ESQUIVA.
Alcanzaste el nivel 12 en ARMADURA LIGERA.
Alcanzaste el nivel 22 en ANALIZAR.

Lex - Nivel 14
Ordoniano
Deidad: *Cerrunos*
Experiencia: *474,489*
Nivel siguiente: *25.753*

Estadísticas
Salud: *174*
Resistencia: *182*
Mana: *199*
Espíritu: *174*

Atributos
Fuerza: *23*
Constitución: *19*
Destreza: *17*
Inteligencia: *41*
Sabiduría: *16*

Dones:
Seguimiento de jugadores (Gryph)

La sed de sangre ordoniana
***Puntos de Atributos:** 25*
***Puntos de Ventaja:** 10*

*Alcanzaste **el Rango Aprendiz en Analizar**.*
Con ese boost de rango, la habilidad ha ganado una nueva capacidad. Ahora puedes ver la(s) fuerza(s) de cualquier persona analizada con éxito.

Estaba asombrado e irritado por la progresión de mis habilidades. Asombrado, porque me estaba convirtiendo en un auténtico tipo duro, y que había avanzado hasta el nivel de *Aprendiz* en *Análisis*. Irritado porque estaba a un nivel del Rango *Aprendiz* en *Magia de Orden*. ¿Qué clase de cosas abriría el siguiente *nivel*?

"Estoy bastante seguro de que alguien se está metiendo conmigo".

"No señor, sólo está usted ebrio. No hay engaños", dijo el dealer, la última parte con tal desdén que no tengo ni idea de cómo Jeeves no dio un tirón de orejas.

Ahora entiendes por qué sólo sentí ligeros escrúpulos para matar a ese tonto pomposo. Era un imbécil. Le di un pequeño gruñido mientras consideraba mi siguiente movimiento. Era hora de gastar más puntos.

Rápidamente puse 15 puntos en *Inteligencia*. Quería más *Mana*. Los otros 10 los puse en *Constitución*. Si quería sobrevivir, necesitaba aumentar mi *Salud*. Una parte de mí se dio cuenta de la suerte que tenía, desde cierto punto de vista.

Otros seres de los Reinos nunca habrían tenido las oportunidades de grindear que yo he tenido. Claro que también tenían una cosita llamada libertad. Mantuve mis *puntos de ventaja* en reserva hasta que mi plan estuviera mejor formulado.

Había perdido la cuenta de cuántas veces había vivido y muerto. ¿Había estado en este bucle durante semanas, meses, décadas? No tenía ni idea. Por lo visto, volverse un loco y matar a gente al azar sin consecuencias puede desviar el sentido de la realidad. Una vez, mientras estaba en una habitación llena de cadáveres cubiertos de sangre, incluso tuve una crisis de conciencia.

"Puede que me esté volviendo un poco psicópata".

Pero tenía una estimación sólida del tiempo transcurrido desde mi renacimiento hasta la aparición del Agente en la puerta. La media era de diez a quince minutos.

Diversos factores, como lo activo que era, si salía de la posada o me quedaba y el nivel de caos dentro de la posada, parecían alterar esto. Pero, hasta que mis pruebas fueran más sólidas, asumiría que tenía al menos diez minutos de tiempo para mí en cada vida.

Era el momento de cambiar mi estrategia de asesinatos en masa, por la idea más amable y gentil de aprender sobre mis compañeros de

la posada. Tal vez, al aprender sobre ellos, podría ganar aliados, habilidades o armas.

Me golpeé la cabeza en un momento de duda. ¿Por qué no había intentado saquear a ninguna de mis innumerables víctimas? Suponía que no sería capaz de llevarme el botín a tiempo, pero no lo sabes hasta que lo intentas.

Era el momento de usar mi nueva habilidad, así que *analicé* a Gaarm.

Gaarm.
Nivel: *8.*
Salud: *183.*
Resistencia: *197.*
Mana: *112.*
Espíritu: *123.*
Gaarm es un Eldarian.
Fortalezas: *Marca de Vex.*
Inmunidades: *Desconocidas.*
Debilidades: *Desconocidas.*

Me centré en la frase *Marca de Vex.*

Marca de Vex.
El Vex es un sindicato criminal eldariano con ramificaciones en todo el planeta Korynn. Es un actor poderoso en el submundo criminal.
La Marca de Vex es un tatuaje mágico que no sólo identifica al propietario como miembro de la organización, sino que también otorga un bonificador de +1 a la Fuerza, la Constitución y la Destreza mientras el portador permanezca leal a la organización.

"Vaya, vaya, vaya, Gaarm, eres un hombre hecho". El gran eldariano se limitó a mirarme con confusión, rozando la ira.

Seraphine me trajo otra jarra de hidromiel, pero le dije que se la diera a Gaarm en su lugar. El gesto pareció disipar sus sospechas, y volvió a prestar atención a sus compañeros.

Abrí mi *Árbol de Ventajas de Análisis* y dejé puntos en *Conocer deseos, Informe falso 1* y *Resistencia de habilidades 2.*

Tal vez ahora sería capaz de ver lo que esa Agente perra quería. Y si no, podría mentirle y mostrarle que era, digamos, un malote en ninjutsu, cuando no lo era.

Vale, es un ejemplo tonto, pero siempre he querido ser Sho Kusogi. Aunque es potencialmente menos divertida, la *Resistencia a las Habilidades 2* podría ser la clave para que tal vez sobreviva al Agente la próxima vez.

Era el momento de probar mis nuevas ventajas. Activé *Saber Deseos*. "Oye Gaarm, viejo amigo, viejo compañero, ¿por qué eres

exactamente un hombre buscado?"

"Porque mato a los enanos chillones como tú que hacen preguntas estúpidas", dijo Gaarm, inclinándose hacia delante en su silla con un ceño asesino.

"Soy ordoniano..." Dije cuando una indicación interrumpió mis palabras.

Utilizaste con éxito Conocer Deseos en Gaarm.

Tu nivel de análisis combinado con tu inteligencia fue demasiado para que su pequeña mente se resistiera.

No sólo sabes que Gaarm está mintiendo, sino que sabes lo que realmente desea.

Gaarm tiene un apetito malsano por las relaciones sexuales con el ganado.

Se te ha ofrecido la Misión: *Recompensa por la bestia Humper.*

Gaarm, Eldarian de los Vex, no sólo es un hombre terrible, también es un pervertido espeluznante buscado por mantener relaciones sexuales con animales de granja. Entrégalo a las autoridades competentes.

Dificultad: *Moderada.*

Recompensa: *100 piezas de oro.*

XP: *5,000.*

Vaya, mi primera misión. Miré a Gaarm. "¿Bestialidad? ¿De verdad, Gaarm? Deja el ganado en paz, amigo".

El eldariano tosió un poco de su hidromiel mientras la ira y la conmoción afloraban a sus ojos. Sacó su daga y saltó a través de la mesa hacia mí, con el objetivo de ensartar mi garganta.

Activé la *Esquiva* y su espada no dio en el blanco, pero aun así dio un golpe de refilón contra mi túnica. Mi barra de salud se redujo en un 10%, lo que me molestó más que me perjudicó. Me puse en pie, encendí mi martillo y aplasté la cabeza del idiota.

Ganaste puntos de experiencia.

Ganaste 1.984 XP por matar a Gaarm.

Los gritos llenaron la habitación y me encogí de hombros. Supongo que mi evolución hacia un Lex más amable tendría que esperar.

Agité mi martillo en arcos perezosos, sin importarme realmente a quién mataba o a cuántos. Recibí algunos disparos y mi barra de salud bajó.

Ganaste puntos de experiencia.

Ganaste 462 XP por haber matado al Dealer.

Ganaste 1.265 XP por matar a Mustachio.

Ganaste 1.151 XP por matar al Matón Aegyptian.

Después de un minuto de esto, otro rayo de ballesta bien dirigido partió mi manzana de Adán.

Buen tiro, pensé y caí al suelo, con la sangre manando de mi arruinada garganta.

He muerto.

7

Estaba de vuelta, otra vez. Era el momento de poner en marcha el plan 2.0, hacer amigos. Recorrí la sala y mis ojos se posaron en el mago de fuego.

Sé lo que estás pensando, ese tipo es un loco. Sí, lo está, pero también sabía de magia y tal vez, sólo tal vez, me enseñaría. Necesitaba entender al pirómano raro, así que lo *Analicé* con Conocer Falsedades.

Arno Malik.
(Aegipcio)
Nivel: *9.*
Salud: *178.*
Resistencia: *163.*
Mana: *175.*
Espíritu: *124.*
Arno Malik es el séptimo hijo de una familia noble menor de Gypt.
Fortalezas: *+20%Daño de fuego.*
Inmunidades: *Desconocidas.*
Debilidades: *Desconocidas.*

Usaste con éxito Conocer Deseos en Arno Malik.
Tu nivel de análisis combinado con tu inteligencia fue demasiado para que su inestable mente se resistiera.
Ahora sabes que Arno sólo quiere amor y perdón.
Quiere pertenecer después de que su obsesivo amor por el fuego provocara la muerte accidental de toda su familia.

Se te ha ofrecido la Misión: ***Recompensa para el pirómano.***
Arno Malik de Gypt, es buscado para ser interrogado en el asunto de la muerte de toda su familia en un misterioso incendio. Entrégalo a las autoridades competentes.
Dificultad: *Moderada.*
Recompensa: *100 piezas de oro.*

***XP:** 5,000*

No es de extrañar que el tipo esté tan nervioso.

Me sentía mal por él y, a diferencia de Gaarm, no tenía ningún deseo de entregarlo. Pero, por el momento, no podía dejar que el sentimiento se apoderara de mí. Arno tenía habilidades que yo necesitaba.

Charlé con el tipo durante varias vidas y finalmente supe lo que quería. No quería dinero. No le importaba que le amenazara con hablar de él al alguacil. Ni siquiera quería una cita con Seraphine. Como dije, el tipo era raro. Finalmente me di cuenta de que lo que quería era un amigo, un compañero de armas, alguien que le hiciera sentir menos psicópata y solo.

"Así que el trato es que te enseño *Magia de Fuego*", dijo, con los ojos brillando con un fuego interno. "¿Y luego quemamos este lugar hasta los cimientos con todos dentro?"

"Sí", dije y esa vocecita interior volvió a chirriar. *Buen trabajo para no volverse un psicópata*. "Cállate", dije.

"¿Perdón?" preguntó Arno, con los ojos entrecerrados por la sospecha.

"Nada, vamos a quemar este antro", dije con un alegre pulgar hacia arriba.

Arno se puso en pie de un salto con tanta emoción que casi hace caer a Seraphine. Ella le dirigió una mirada irritada, pero siguió su camino. Arno se quedó mirando tras ella.

"Claro, ¿no quieres dejarla vivir?" pregunté. Negó con la cabeza y me dirigió una espeluznante mirada de soslayo. "Bueno, de acuerdo entonces".

Arno me puso las manos en la cabeza. Un infierno furioso subió por mis brazos y entró en mi mente.

*Aprendiste el hechizo **Llamas.***
***Esfera:** Magia de Fuego.*
***Rango:** Base.*
Permite al lanzador disparar un chorro continuo de fuego desde su mano. Daño base: 10 (+1 por cada cinco niveles de Magia de Fuego). Hace 5 pts. (+1 por cada cinco niveles de Magia de Fuego) de daño cada segundo que las Llamas estén activas.
***Coste de mana:** 20 + 20 pts./seg.*
***Duración:** Hasta que se cancele o se agote el mana.*
***Enfriamiento:** Ninguno.*

Aprendiste la habilidad MAGIA DE FUEGO.
***Nivel:** 1.*
***Rango:** Base.*

Tipo de habilidad: *Activo.*

Ahora puedes ejercer el poder de la Magia de Fuego. La magia del fuego permite al usuario manipular el fuego y el calor. La magia del fuego es principalmente una magia ofensiva, pero también tiene algunos hechizos defensivos y puede utilizarse para invocar criaturas hechas de fuego.

Nota: *Los magos de fuego son notoriamente temperamentales, a menudo inestables y considerados muy peligrosos.*

Bueno, esa descripción te pega, Arno, amigo mío. Llamas era un hechizo muy bueno, pero también muy básico. Le pregunté a Arno si tenía algún otro hechizo que pudiera enseñarme.

"No", dijo, con una mirada de perplejidad cruzando su rostro. "¿Por qué alguien necesitaría uno?"

"De acuerdo entonces", dije. "Vamos a quemarnos". Arno sonrió, y yo recibí una indicación.

Eres invitado a unirte al Grupo de Aventureros de Arno.

Ya sabiendo que me arrepentiría le di a **ACEPTAR.**

Desventaja Añadida.

Se te concede el Furor del Pirómano.

El daño mágico de fuego y la resistencia mágica de fuego aumentan un 25%. Las bonificaciones duran mientras las llamas estén en posesión de tu alma.

Las bonificaciones eran dulces, aunque el hecho de que estuvieran ligadas a mi dedicación a la piromanía era un poco desconcertante. Debería haber sabido que la locura estaba a punto de empeorar.

Arno me devolvió la mirada con una sonrisa y luego extendió ambas manos. De sus palmas brotaron chorros de fuego. El calor y la potencia eran increíbles, y una capa de sudor cubrió mi piel.

Arno lanzó sus llamas sobre toda la gente de la posada y los gritos de agonía y el olor a carne carbonizada me provocaron arcadas.

¿Qué he hecho?

Claro, había asesinado a casi todos en este edificio más veces de las que podía contar, pero había algo verdaderamente aterrador en el fuego y, después de un momento, no pude soportarlo más.

Apunté con las palmas de las manos a Arno y desaté un infierno ardiente. Sus ojos se dirigieron hacia mí, con la misma mirada de agonía y éxtasis que había visto en él cuando lo había matado con el cóctel molotov. El lunático nunca había sido tan feliz.

Arno murió.

Ganaste puntos de experiencia.

Ganaste 1.223 XP por matar a Arno

Ganaste 26.235 puntos de experiencia en el Grupo de Aventuras de Arno.

Las llamas consumían todas las superficies de la habitación y no había forma de salir. Sospechando que morir lentamente por el fuego sería pura agonía, hice lo único que se me ocurrió y aspiré enormes bocanadas de aire.

Mejor morir por inhalación de humo que por fuego. Me desplomé en el suelo mientras el humo me robaba el aliento y observé, con no poca molestia, que Arno había hecho lo que yo no pude. El maleante del cigarrito era un cadáver carbonizado, aún sentado en su silla.

He muerto.

*****

Pasé las siguientes vidas aprendiendo sobre los otros compañeros de la prisión del tiempo. Gaarm no tenía interés en ayudarme en nada, y su intimidación mantenía a todos sus matones a raya. El dealer era inútil, ya que su único poder parecía ser la pretenciosidad.

Por el precio de una jarra de hidromiel, y por estar dispuesto a escucharle parlotear sin parar sobre su creencia de que todo el mundo en la ciudad era un adorador del demonio cthónico, convencí a Percinius, el Sacerdote de Ferrancia, para que me enseñara *Magia Vital*.

Ese tipo tenía una seria aversión a los demonios.

Aprendiste el hechizo Curación menor.
Esfera: *Magia Vital.*
Rango: *Base.*
Ahora puedes curar heridas menores en ti mismo y en otros. Cura 20 puntos de daño (+ 2 por nivel de Magia Vital)
Coste de mana: *20.*
Tiempo de lanzamiento: *2 segundos.*
Duración: *N/A.*
Enfriamiento: *30 segundos.*

Aprendiste la habilidad MAGIA VITAL.
Nivel: *1.*
Rango: *Base.*
Tipo de habilidad: *Activo.*
Ahora puedes ejercer el poder de la Magia Vital. La Magia Vital permite al usuario aprovechar las fuerzas animadoras de la vida y la propia sensibilidad. La Magia Vital utiliza principalmente hechizos defensivos y curativos, pero también tiene algunos potentes hechizos ofensivos.
Nota: *Los usuarios de la Magia Vital son muy queridos por sus habilidades para curar, para permitir que las cosechas crezcan más rápido y para mejorar la vida.*

A continuación, dirigí mi atención a Seraphine. Hacía tiempo que sabía que algo no iba bien con ella. Su pago de XP debería haber estado en algún lugar en el rango de 462 de Jeeves el dealer, pero era más de cuatro veces mayor. Utilicé *Análisis* y *Conocer Deseos* en ella.

Analizar falló.
Conocer Deseos falló.

Los ojos de Seraphine se clavaron en los míos y el gris profundo que antes me parecía hermoso se volvió siniestro. Avanzó hacia mí, sacando de su delantal una daga malvadamente afilada.

"Maldita sea", dije, y encendí mi martillo de guerra. Ella consiguió un sorprendente número de golpes antes de que la derribara.

Cuando finalmente murió, me arrodillé ante su cadáver.

Ganaste puntos de experiencia.
Ganaste 2.153 XP por matar a Seraphine.

Desventaja añadida. *Estás sangrando gravemente.*
5 Dmg/Seg hasta que su herida se estabilice.

Desventaja añadida. *Fuiste envenenado.*
5 Dmg/Seg durante 10 segundos.

Sabiendo que no tenía mucho tiempo, la registré. Encontré un pequeño frasco de líquido negro que me dio escalofríos y un pergamino enrollado. Intenté abrir el pergamino, pero por más que tiraba, rasgaba y tiraba la cinta no se soltaba.

Encontraste un ***Pergamino Seguro.***
Diseñados para proteger los secretos, los Pergaminos Seguros sólo revelarán sus secretos con la pronunciación de la contraseña o frase correcta.

"Mierda", refunfuñé con los dientes apretados. "Estúpido pergamino". Un disparo de ballesta me golpeó en la espalda y mi barra de salud parpadeó de forma alarmante. Sacudí el pergamino con fastidio y luego tuve una idea.

Lancé *Comunión*.

El mundo se detuvo y a medida que la niebla se adentraba en él, mi dolor disminuyó.

Es un efecto secundario interesante.

Un momento después, Rubik subió flotando. No tenía ni idea de si esta idea funcionara, pero desde que leí la descripción de *la Comunión*, me había preguntado qué era exactamente una *Boon,* pero sospechaba que una podría ayudarme ahora. Sabía una cosa, mi pregunta tenía

que ser precisa para obtener un *Boon* de la siempre vaga caja flotante.

"¿Me dirás la contraseña o frase para abrir este pergamino?" pregunté y sostuve el pergamino enrollado frente al ojo de Rubik, que nunca parpadeaba. Me miró fijamente durante varios latidos y me sentí como un niño que busca el premio en el fondo de una caja de cereales, desesperado por que sea algo grande, pero temiendo que sea una porquería barata.

SÍ, pensó hacia mí y sentí que unos dedos de goma me agarraban la cabeza. Fue un poco desconcertante estar a escasos centímetros de un ojo que no parpadeaba, del tamaño de un plato de comida. Pero entonces un cosquilleo recorrió mi cuerpo, similar a la sensación de reestructuración que había sentido cuando aprendí *Comunión*.

Entonces, una sola palabra apareció en mi cerebro.

Narciso.

Rubik retiró sus manos, pero en lugar de alejarse flotando se quedó allí un momento, con sus ojos sin parpadear mirándome de arriba abajo. Me sentí como una chica atractiva a la que miran los obreros de la construcción.

"¿Qué pasa amigo?" pregunté, mientras una sensación de preocupación me recorría.

Su pupila se dilató y una mano de goma salió, agarrando mi cinturón y acercándome. "¡Eh!", grité alarmado, y por mi cabeza pasaron escenas de espeluznante acoso interplanetario. "No soy ese tipo de persona", dije, y entonces Rubik hurgó en mi mochila y sacó mi *Escrito de Cerrunos*. "Oye, eso es mío".

Sólo me miraba fijamente.

"Bien, *los Boons* requieren un pago. Adelante, no es que lo esté usando, de todos modos. Estúpido dios muerto". Entonces recordé que, de todos modos, acabaría de nuevo en mi mochila cuando empezara mi próxima vida, así que no hay mal que por bien no venga.

La criatura cúbica sostenía el libro con ambas manos y entonces apareció una hendidura debajo del gran ojo. La hendidura se abrió para revelar una boca llena de dientes afilados y simétricos.

Retrocedí un poco y entonces, sin ninguna ceremonia, la quadrata se metió el libro en la boca y sus dientes lo desgarraron como una trituradora de papel. Rubik terminó su comida de papel, se dio la vuelta y se alejó flotando.

"Bueno, entonces está bien", dije, desconcertado. "Al menos he conseguido un *Boon"*, dije y di un pequeño salto de triunfo. Luego la duda se instaló en mi corazón. "¿Espera, narciso? ¿Estás seguro?" Llamé a Rubik, sabiendo que no obtendría respuesta.

Las nieblas se desvanecieron, el tiempo volvió a avanzar y el dolor desgarró mi cuerpo, y volví a morir sobre el cuerpo de Seraphine. Oí gritos y el sonido de muchos pies que se precipitaban hacia mí y supe

que sólo me quedaban segundos.

"Narciso", dije. La cinta que rodeaba el pergamino brilló y se desató. El pergamino se desplegó y de repente supe lo que contenía.

Contrato.

Asunto: *Este pergamino es un contrato vinculante entre la asesina conocida como Seraphine y los Vex.*

Objetivo: *Master Grimslee, propietario y operador de la posada del Unicornio Brillante y líder local del Sindicato Durnariano.*

Pago: *1.000 de oro.*

"Oh, Maestre Grimslee, usted es como el Padrino". Miré al posadero de rostro sombrío mientras apuntaba con su ballesta. "Elegiste el lado equivocado, amigo", dije y me reí.

El tañido de la ballesta anunció el fin de esa vida.

*****

Mi siguiente vida tenía una única misión, descubrir de qué se trataba el espeluznante líquido que llevaba Seraphine. Esta vez ni siquiera me molesté en matarla, simplemente me metí a tientas en su delantal y lo robé.

Lo sé, fue una especie de comportamiento de acosador pervertido, y me sentí mal por ello. ¿Es extraño que mi manoseo me hiciera sentir peor que todo el asesinato?

Los ojos de Seraphine se abrieron de par en par, alarmados, cuando saqué el pequeño tapón del frasco y me tragué el líquido negro como si fuera un bro que bebe Jaeger. Por un momento no ocurrió nada.

Seraphine se quedó mirándome con los ojos muy abiertos.

Le sonreí y una sola palabra apareció en mi cerebro. "Narciso", dije. Sus ojos se abrieron de par en par en señal de pánico y luego mis tripas se revolvieron en agonía.

Ahora bien, había muerto un montón de veces y algunas de ellas fueron increíblemente dolorosas, pero ese pequeño frasco de sustancia viscosa negra, claramente veneno, fue tan horrible que todavía me estremezco al pensarlo.

El líquido derritió mi carne. Empezó por mis labios y luego burbujeó en mi boca y bajó por mi garganta. Mis dientes se derritieron y apareció un agujero en mi garganta. Tosí sangre mientras el veneno hervía mi carne.

Desventaja Añadida.

Fuiste envenenado.

Fuiste envenenado por la Ruina en Vida, un veneno ácido que está derritiendo tu cuerpo.

La Ruina en Vida es inmune a los contra agentes y deja sin efecto los hechizos y pociones de curación durante 10 segundos.

50 Dmg/Seg durante 10 segundos.

Perra, pensé. Lo habría dicho, pero mi garganta y mi boca se habían quemado y ya no podía hablar. Entonces, afortunadamente, morí.

*****

Puede que me haya asustado un poco al volver de esa muerte. Todavía podía sentir el dolor fantasma de mi carne derritiéndose, así que me acerqué a Seraphine y descargué toda mi reserva de *mana en Rayo de Orden*.

Mi asalto parecía una ráfaga de fuegos artificiales de color blanco puro que se descargaba en su cara mientras la energía se introducía en su cuerpo.

En el nivel 19 de *Magia de Orden*, podía disparar tres rayos por lanzamiento, cada uno de los cuales hacía ocho puntos de daño. Debido a mi nivel, sólo tenía un segundo de enfriamiento, por lo que ella tenía poca capacidad de recuperación entre mis lanzamientos. Con 199 de *mana,* podía lanzar el hechizo nueve veces antes de agotarlo, causando 216 puntos de daño.

Mi *mana se secó,* y con él llegó un enorme dolor de cabeza, como una migraña provocada por un pico de hielo en la sien. Me incliné, apretando los dientes por el dolor, y me quedé atónito al ver que Seraphine se ponía en pie a trompicones.

Maldita sea, esta chica era dura. Potencié mi martillo con la energía *del Espíritu* y di un golpe de home run. Ella se derrumbó en un montón.

Ganaste puntos de experiencia.

Ganaste 2.153 XP por matar a Seraphine.

Un silencio aturdidor llenó la posada mientras yo miraba a mi alrededor, con ojos enloquecidos que pedían que alguien dijera algo. Gaarm se rio, respondiendo a una pregunta que me había inquietado durante algún tiempo.

A pesar de su conexión común con los Vex, parecía que él y Seraphine no trabajaban juntos. Le di al bruto un pulgar hacia arriba.

Me volví hacia el cadáver de Seraphine y oí el ruido de una docena de sillas mientras la mayoría de los clientes de la posada del Unicornio Brillante salían rápidamente. ¿Cuánto tiempo tenía antes de que aparecieran los alguaciles?

Me agaché y saqué el *Pergamino Seguro* del delantal de Seraphine y

me dirigí a la barra. El maestro Grimslee me apuntaba con su ballesta, pero no disparó. Tal vez no creía que pudiera eliminarme después de que me volviera loco con su camarera. Miré del pergamino a Grimslee.

Se te ha ofrecido la misión de elección: ***Entrometerse en la guerra de bandas***

Seraphine es una asesina contratada por los Vex para matar al Maestro Grimslee, posadero y jefe de la mafia local del Sindicato Durnariano. Tienes la prueba de ello en forma de un contrato de Pergamino Seguro. Ahora tienes que tomar una decisión.

A) Puedes advertir al Maestro Grimslee y ganarte la ira tanto de Seraphine como de los Vex.

Dificultad: *Moderada.*

Recompensa: *Desconocido.*

XP: *Desconocido.*

B) Puedes quedarte callado y dejar que Seraphine haga su trabajo.

Dificultad: *Moderada.*

Recompensa: *Desconocido.*

XP: *Desconocido.*

C) Puedes entregar a uno de ellos, o a ambos, a las autoridades competentes, suponiendo que esas autoridades competentes no estén en la mira. ¿En quién confiar, en quién confiar?

Dificultad: *Moderada.*

Recompensa: *Desconocido.*

XP: *Desconocido.*

Oooh, es como un libro de "Elige tu propia aventura", pero no puedo hacer trampa y mirar hacia adelante. Me lo planteé durante unos instantes y luego arrojé el rollo en la parte superior de la barra.

"Ella estaba aquí para matarte. La contraseña es Narciso", dije.

Sus ojos pasaron de mí al pergamino y volvieron a mí cuando pasé junto a él y entré en la habitación trasera. Cogí una botella de brandy élfico y volví a la sala común. Serví dos copas llenas del licor y empujé una hacia Grimslee. "

Lo vas a necesitar". Levanté mi propia copa y admiré el líquido amarillo pálido antes de inhalar y tomar un sorbo.

Grimslee estaba a mi lado leyendo el pergamino. Su rostro palideció y me miró. "¿Cómo lo supiste?"

"Ella y yo nos conocemos desde hace mucho tiempo", dije y me tomé la bebida. "Deberías agradecerme. Ese veneno es una mierda".

"Gracias. Te debo un favor", dijo Grimslee.

"Te tomo la palabra", dije, y serví otro brandy. Levanté la copa en un brindis. Al cabo de un momento, Grimslee hizo lo mismo. El tintineo de las copas hizo que apareciera una indicación en mi visión.

Ganaste puntos de experiencia.

Has recibido 10.000 XP por completar la misión de elección ***Entrometerse en la***

guerra de bandas.

Salvaste al maestro Grimslee de la mortal asesina Seraphine.

Te ganaste un Favor del Maestro Grimslee.

Te ganaste la ira de los Vex. Los Vex tienen ojos en todas partes y pronto sabrán de tus acciones.

Pronto tendrás un contrato en tu cabeza.

Bueno, supongo que ninguna mala acción queda impune. Pronto tendría una recompensa por mi cabeza. Me volví hacia Gaarm y sus compañeros, preguntándome cuál era el "ojo" mencionado en la indicación.

Podría haberlos matado a todos, pero me gustaba la idea de tener mi propio póster de "Se busca". Esperaba que se parecieran a mí. Entonces recordé que toda esta línea de tiempo nunca existiría para ellos, y me amargué un poco.

Se sentía bien ser notorio.

Decidí que necesitaba un respiro, así que me senté junto a Arno. El mago nervioso me sonrió y abrió la boca.

"No ahora, amigo", dije, cortando al pirómano antes de que pudiera hablar. Había vuelto a nivelar, y quería pasar mis últimos minutos de esta vida comprando.

Alcanzaste el nivel 20 en Magia de Orden.

Alcanzaste el nivel 16 en ARQUERIA.

Alcanzaste el nivel 17 en ARMAS CONTUNDENTES.

Alcanzaste el nivel 8 en SIGILO.

Alcanzaste el nivel 8 en ESQUIVA.

Alcanzaste el nivel 14 en ARMADURA LIGERA.

Alcanzaste el nivel 23 en ANALIZAR.

Alcanzaste ***el Rango de Aprendiz en Magia de Orden****. Con ese boost de nivel, la habilidad ha ganado una nueva habilidad. Ahora puedes aprender el doble de hechizos de Magia de Orden que los que podías aprender en el nivel básico.*

El total de Hechizos de Orden es igual a (2 + (tu nivel en (Magia de Orden/5)) x 2.

Capacidad de hechizo de la orden actual = 12.

"Dulce", dije.

La Agente entró en la posada y vino a saludar.

"Maldición, llegas temprano", dije, sin siquiera levantar la vista. "Todavía tengo puntos que gastar".

Se tensó y sentí la energía de la acción inminente en ella. Levanté la vista y la miré directamente a los ojos.

"Quizá sea lo mejor. Tendré algo de tiempo extra para planificar".

Sus ojos se convirtieron en rendijas mientras trataba de entender mi actitud chulesca.

Me puse de pie y me incliné hacia ella, invadiendo su espacio personal. “Esta es la última vez que me hago el simpático”, dije, y luego me di la vuelta y me dirigí hacia la puerta.

Después de unos pasos me volví. “¿Vienes?”

8

Volví a la posada con una taza vacía y una sonrisa de felicidad. Tiré mi carta, le dije al dealer que me retiraba y me recosté en mi silla.

Seraphine me trajo otra jarra de hidromiel y aunque, o tal vez porque, acababa de volverme loco con la asesina, me sentí generoso y le di todo mi montón de monedas.

Entonces me puse de pie.

Estaba a punto de vencer al Agente, lo sentía en mis huesos. Sólo había una persona más con la que aún no había hablado, y tenía la extraña sensación de que sería muy útil.

Miré al maleante de la esquina. Este tipo era un enigma. No lo había matado ni una sola vez y *Analizar* había fallado todas las veces. Tal vez era el momento de charlar con el tipo.

Me abrí paso entre la multitud, contando los minutos que faltaban para que apareciera la Agente. Me detuve frente al maleante y probé con *Analizar* sólo porque sí.

Analizar falló.

"Eh, vale la pena intentarlo", murmuré. "¿Puedo?" pregunté indicando la silla vacía. El maleante asintió y me senté. "No tengo tiempo que perder, así que iré al grano. ¿Quién eres y qué te hace tan especial?"

El maleante sonrió, apagó su cigarrillo y se inclinó hacia delante. "tardaste en venir a saludar".

"¿Qué?" Dije con auténtica conmoción.

¿Este tipo sabía que estaba en un bucle temporal? ¿Era de alguna manera responsable? Me puse de pie y los viejos hábitos me hicieron potenciar mi martillo con energía *Espiritual* antes de saber lo que había hecho.

"Relájate. Soy un amigo y tengo una propuesta para ti".

De mala gana, bajé el martillo. No me fiaba del tipo, pero mis costumbres asesinas me habían dado un poco de picazón en el dedo del gatillo, y a veces golpeaba antes de pensar. Estaba tratando de cambiar eso. Ya sabes, tratando de crecer como persona.

Utilicé mi ventaja de *Conocer los Deseos*.

Conocer los Deseos falló.

"Sí, eso tampoco funcionará. No a menos que yo lo permita. Aunque tengo que decir, buen trabajo con tu habilidad de *Analizar*. ¿Sabes lo difícil que es subir de nivel esa habilidad? Me tomó décadas llegar a dónde estás. ¿Cuánto tiempo has trabajando en ella?"

"Sólo un día", dije con valentía.

"De acuerdo, entonces", dijo con una sonrisa desconcertante y me indicó que me sentara. "Siéntate y te permitiré que me *analices*".

Miré al tipo unos instantes antes de tomar asiento. Eso era nuevo. No tenía ni idea de que se podía permitir a alguien el acceso total con *Analizar*. O el tipo estaba loco, era estúpido o sabía que no tenía nada que temer de mí.

Mi corazón latió en mi pecho durante varios segundos mientras contemplaba sus palabras. Me resultaba extraño estar de nuevo a la defensiva. Había pasado tanto tiempo como agresor con ventaja, excepto contra la Agente, por supuesto, que esta nueva realidad era desconcertante.

Tal vez debería volver a los asesinatos en masa.

"Está bien, entiendo que no tienes motivos para confiar en mí. Aquí tienes una rama de olivo", dijo el maleante. Cerró los ojos y miró hacia adentro.

El orgullo profesional de no haber sido capaz de matarlo se mezcló con mi malestar, y consideré la posibilidad de romperle la cabeza con mi martillo. Pero una vocecita surgió desde lo más profundo de mi ser.

Amigo, deja de ser un psicópata.

Refunfuñé, pero hice lo que la voz me pedía. Un momento después, el maleante abrió los ojos y sonrió.

"Inténtalo ahora. Soy un libro abierto".

Utilicé *Analizar*.

Vonn Sennig.
Nivel: *37.*
Salud: *465.*
Resistencia: *435.*
Mana: *434.*
Espíritu: *767*
Raza: *Medio Elfo (Eldarian/Elfo del Mar)*
Especialidad: *Templario de la Fuente*

Vonn Sennig es un Templario de la Fuente, un caballero religioso convertido en maleante, cuya misión es reclutar al NPC Lex para que sirva a un poder y un propósito superiores.

"¿Qué?" dije, mirando sorprendido al hombre envuelto en sombras. Tenía innumerables preguntas y poco tiempo para obtener respuestas. Según mis cuentas, la Agente entraría por la puerta en cualquier momento.

"Soy Vonn Sennig", dijo el maleante, extendiendo una mano hacia mí. "Y estoy aquí para ayudar".

"¿Tú también estás en un bucle temporal?" pregunté e inmediatamente me sentí tonto. Acababa de dar información supersecreta a un hombre que, por lo que sé, estaba jugando conmigo.

Claro que me dejó analizarlo, pero cómo sabía que él no había alcanzado el máximo de la rama de defensa del Árbol de Ventajas Analizar. Ese truco que acababa de hacer sonaba exactamente como algo que se podía hacer con el Informe falso.

"¿Es eso lo que es?" Preguntó Vonn. "Sabía que algo estaba mal. He estado recibiendo impresiones de cosas, ecos, pero no tenía idea de que era un bucle de tiempo".

"¿Puedes ayudarme a salir de esto?"

"No lo creas. Ese no es mi propósito. Pero quién sabe, quizás mi propósito te ayude con el tuyo".

"¿Siempre eres tan críptico?"

"Últimamente, sí lo he sido".

Por un momento me quedé mirándolo. Seraphine se detuvo y dejó caer una taza de hidromiel frente a mí y una copa de brandy élfico. Bajé la mirada a mi taza y la subí a Seraphine.

"¿Puedes traerme lo que está tomando?"

Sonrió y se dirigió de nuevo a la barra.

"Tienes preguntas", dijo Vonn.

"¿Tú crees? ¿Cómo sabes cosas sobre mí? ¿Qué diablos es la Fuente? ¿Qué es un templario? ¿Qué es una especialidad? ¿Cómo sabes quién soy? ¿Por qué soy tu misión? ¿Y qué diablos es un propósito superior?".

"Son muchas preguntas. ¿Tenemos tiempo para que las responda todas?"

Volví a mirarlo y envié una rápida mirada a la puerta. Los conocimientos de este tipo me ponían los pelos de punta. Necesitaba una segunda opinión.

Lancé Comunión, y el mundo se detuvo mientras la niebla se extendía. Mi amigo quadrata Rubik flotó y se quedó mirando.

"Oye amigo, ¿puedo confiar en Vonn?"

SÍ, fue la respuesta inmediata, y el cubo se alejó flotando. El

tiempo volvió a empezar. Vonn miraba a su alrededor, con un ligero ceño de confusión en su rostro.

"Bueno, eso fue raro", murmuró el medio elfo, sacudiendo la cabeza como si estuviera limpiando telarañas.

"¿Qué fue lo raro?" Pregunté, con el pánico surgiendo de nuevo.

"Fue como un flash. Un segundo estabas aquí y luego no y luego, flash, estabas de vuelta".

"Bien, ahora me estoy molestando. Es hora de responder a mis preguntas".

"Sí, por supuesto. ¿Por dónde empezar? Bueno, soy un Templario de la Fuente, una especie de guerrero religioso. Aunque mis habilidades son menos de caballero de brillante armadura que de maleante astuto, pero mi dedicación y mi fe son tan fuertes como las de cualquier paladín. Hace mucho tiempo fui llamado al servicio de la Fuente y la Fuente me ha enviado aquí para ayudarte".

¿»La Fuente»? Ya he oído ese término en alguna parte. ¿Qué es?»

"Es todo". Vonn dijo y rápidamente levantó una mano ante mi irritación. "Pero, entiendo que eso no es muy útil. La Fuente es la verdad de los Reinos, la fuerza motriz de toda la realidad. Siempre ha estado y siempre estará y es la fuente de todo. Intenta guiar a todos los mortales hacia una existencia mejor".

"Estás hablando de Dios", dije. Genial, es un loco religioso. Justo lo que necesito.

"Sí, pero no un dios con una pequeña D como los tiranos mezquinos y los poderosos que actualmente se adoran en Korynn. El llamado Panteón".

"¿Eres una especie de impostor de Jim Jones?"

"No tengo ni idea de quién es, pero para responder a la pregunta que hay detrás de la pregunta, no soy ningún líder de culto que exija devoción. Estoy aquí para liberar tu mente y atraerla hacia el propósito superior de la Fuente".

"¿Qué propósito?"

"Ayudar a todos los seres conscientes de todos los Reinos a encontrar su verdadero propósito".

"Eso suena muy bien, aunque sea vago y redundante. ¿Cómo piensa hacerlo la Fuente?"

Vonn se encogió de hombros. "Sólo conozco mi pequeña parte. La Fuente es demasiado vasta para que cualquier mente mortal pueda comprenderla".

Me llevé una mano a la cabeza. Esta charla circular me estaba haciendo daño al cerebro. "Vale", dije con los ojos cerrados. "¿Me ha hecho esto la Fuente? Y si es así, ¿por qué?"

"No puedo decirlo. No estoy al tanto del plan de la Fuente. Pero puedo ayudarte".

"¿Cómo?"

La ayuda de Vonn llegó en forma de entrenamiento, mucho, mucho entrenamiento. Empezamos con Esquiva y Armadura Ligera.

El entrenamiento de esquiva consistía en que Vonn me apuñalaba mientras yo trataba de evitar su ataque. Si lo hacía, mi esquiva mejoraba. Si no lo hacía, mi Armadura Ligera mejoraba algunos puntos. Era un método muy doloroso, pero efectivo. Después de muchas muertes por apuñalamiento, me volví bastante bueno en ello.

Alcanzaste el nivel 16 en ESQUIVA.
Alcanzaste el nivel 17 en ARMADURA LIGERA.

Sólo disponíamos de 15 minutos en cada sesión de entrenamiento, pero mis habilidades de armadura ligera y esquiva seguían mejorando. Eso significaba que volvía a saltar del puente con frecuencia.

Pero eso estaba bien, ya que cumplí mi promesa a la agente de no seguir jugando limpio. Utilicé Rayo de Orden para matar a sus esclavos una y otra vez y también la golpeé un montón de veces, pero aun así se resistió.

*****

Ganaste puntos de experiencia.
Ganaste 68.535 puntos de experiencia por matar al Thrall del Agente (x45).

Alcanzaste el nivel 21 en Magia de Orden.

"Hombre, ¿eso es todo?" Cada vez era más difícil subir de nivel estas habilidades. No me malinterpretes, tenía sentido. Entendía que las *mecánicas de juego* estaban diseñadas para el equilibrio, pero eso no significaba que no fuera a quejarme por ello. Fue entonces cuando se me ocurrió una idea.

"Ey Vonn, ¿la Fuente creó la *Mecánica del Juego*?"

"La Fuente es la *Mecánica del Juego*", contestó rotundamente, y me miró como un profesor universitario imbécil.

Jugamos un poco más y morí un poco más. Vonn me dio consejos para mejorar mi habilidad de *sigilo* jugando al escondite con los otros compañeros de posada.

También se me dio bastante bien y lo utilicé para conseguir algunos dulces *golpes críticos* en Gaarm. Eso me hizo sonreír como una nerd invitada al baile de graduación por el galán de la escuela.

Subí de nivel las *armas contundentes* varias veces, ya que era mi ataque de sigilo preferido. Incluso subí un nivel de *Armadura Ligera* cuando mis intentos de Sigilo fracasaron.

Ganaste puntos de experiencia.
Ganaste 79.360 XP por matar a Gaarm (x40)

Alcanzaste el nivel 18 en ARMAS CONTUNDENTES.
Alcanzaste el nivel 16 en SIGILO.
Alcanzaste el nivel 18 en ARMADURAS LIGERAS.

Vi que Vonn también era un maestro del *Hurto* y le hice enseñarme. Una vez más, Gaarm fue mi objetivo, pero Seraphine también tenía algunas cosas elegantes, así que le robé bastante.

No es que me lo haya quedado al volver. ¿Recuerdas la teoría del botín? Sí, resultó ser cierta, porque no pude quedarme con nada en mi siguiente vida. Mi entrenamiento en el Hurto *no funcionó* muy bien al principio y me atraparon muchas veces, lo que me obligó a asesinar una y otra vez.

Aprendiste la habilidad HURTO.
***Nivel:** 1.*
***Rango:** Base.*
***Tipo de habilidad:** Activo.*
Demostraste que tienes dedos hábiles y amor por las pertenencias de los demás. Esta habilidad te permitirá robar las pertenencias de transeúntes inocentes sin que te descubran. El porcentaje básico de éxito de carterista está determinado por la Destreza inicial +1% por nivel de carterista. Las habilidades de Análisis y Percepción altas anulan esta habilidad.

Ganaste puntos de experiencia.
Ganaste 19.840 XP por matar a Gaarm (x10)
Ganaste 2.310 puntos de experiencia por matar al dealer (x5)
Ganaste 6.325 XP por matar a Mustachio (x5)
Ganaste 5.755 XP por matar a Matón Aegyptian (x5)
Ganaste 5.725 XP por matar a los matones de Gaarm (x10)
Ganaste 7.338 XP por matar a Arno, el mago del fuego (x5).
Ganaste 4.615 XP por matar a un Sacerdote de Ferrancia (x5)
Ganaste 21.530 XP por matar a Seraphine. (X10)
Ganaste 24.550 puntos de experiencia por matar a Master Grimslee (x10)

Todo el grindeo me hizo ganar otro nivel, y saltos en mis habilidades.

Alcanzaste el nivel 15.
Tienes 5 puntos de atributos sin utilizar.
Tienes 8 puntos de ventaja sin usar. (1 nuevo y 7 ganados anteriormente)

Alcanzaste el nivel 5 en MAGIA VITAL.
Alcanzaste el nivel 6 en MAGA DE FUEGO.

Alcanzaste el nivel 19 en ARMAS CONTUNDENTES.
Alcanzaste el nivel 18 en SIGILO.
Alcanzaste el nivel 17 en ESQUIVA.
Alcanzaste el nivel 19 en ARMADURA LIGERA.
Alcanzaste el nivel 25 en ANALIZAR.
Alcanzaste el nivel 6 en HURTO.

Sólo tenía 5 *Puntos de Atributo*, pero entraron en *Constitución* con toda la vacilación de un nerd que se hace una foto con una chica de cosplay en la Comic-Con.

Iba a necesitar más *resistencia* muy pronto.

Lex - Nivel 15
Ordoniano
Deidad: *Cerrunos*
Experiencia: *767,000*
Siguiente nivel: *123.000*

Estadísticas
Salud: *180*
Resistencia: *195*
Mana: *221*
Espíritu: *177*

Atributos
Fuerza: *23*
Constitución: *34*
Destreza: *17*
Inteligencia: *55*
Sabiduría: *16*

Dones:
Seguimiento de jugadores (Gryph)

La sed de sangre ordoniana
***Puntos de atributos:** 0*
***Puntos de ventaja:** 8*

Le dije a Vonn que quería gastar algunos *puntos de ventaja*. Se estaban sumando y quemando un agujero en mis pantalones como las ganancias de verano de un repartidor de periódicos. Pero, como un padre conservador, Vonn me convenció de que esperara y viera a dónde me llevaban mis habilidades.

Incluso llegué a conocer un poco a Vonn. Aparte de los frecuentes apuñalamientos, era un tipo bastante honrado. A decir verdad, era mi único amigo en los Reinos. Gryph me había abandonado.

Mi dios estaba muerto, así que creo que, tal vez, sólo necesitaba un oído comprensivo. Incluso me contó un poco de su historia. Tal vez por eso le di una oportunidad a su loca religión.

"Estaba en un mal momento", dijo Vonn. "Había recompensas por mi cabeza y obligaciones con algunas personas muy malas que sabía que no podía cumplir. Era un hombre muerto caminando en el sentido más estricto de la palabra. Lo peor era que sabía que era cierto. Estaba desesperado y solo, y un día, al salir del pub donde me gustaba ahogar mis penas, me asesinaron".

"Espera, espera, espera, ¿qué?" Dije, inclinándome hacia delante y derramando un poco del fino vino de fuego eldariano sobre la mesa. "Espera, ¿eres un jugador?"

"No."

"¿Pero te asesinaron y estamos hablando?"

"La Fuente", dijo Vonn simplemente, con las manos abiertas. "No puedo explicarlo de otra manera".

¿Cómo de potente es esta mierda? pensé y miré la copa de brandy que sostenía en un ángulo muy precario mientras buscaba pruebas de juego sucio. Al fin y al cabo, Seraphine era una asesina, tal vez me drogó con algo menos ácido y más alucinógeno.

"Continuaremos con esto la próxima vez", dijo.

Fue entonces cuando la Agente me tocó en el hombro. Con un suspiro, salí a dar un paseo, maté a un thrall con *Rayo de Orden*, salté del puente y morí.

*****

Vonn y yo tuvimos unas cuantas citas rápidas más y luego, bruscamente, me dijo que nuestro tiempo había terminado. Me quedé desolado, como cuando termina la temporada de fútbol o esa chica tan guapa y estrafalaria de *The Bachelor* no consigue una rosa del soltero. Se levantó y se dirigió a la puerta. Al acercarse, se volvió hacia mí.

"¿Recuerdas la primera vez que nos vimos?", preguntó.

“Um, sí, estaba justo aquí”, dije señalando la mesa que siempre sería nuestra mesa.

“No”, dijo con una sonrisa. “¿Cómo crees que conseguiste esa rarísima piedra de hechizo?”

Mi mente regresó al principio del día. Estaba tumbado en el polvo después de que el Tourette energético de Aluran me hubiera hecho saltar, con media docena de aldeanos mirándome.

En medio de ese mar de dientes perdidos y ojos cruzados, estaba Vonn. En mi memoria sonrió y me soltó un “¡arriba!”, pero estoy bastante seguro de que era una ficción creada por mi necesidad.

“Tú me diste la piedra de *Comunión*”, dije con asombro al romper el recuerdo.

“Hago lo que me pide la Fuente”, dijo, y se volvió hacia la puerta. La empujó y se detuvo. Me miró de nuevo. “Es el regalo que sigue dando”.

“¿Te volveré a ver?” pregunté, e inmediatamente me sentí desesperado, solo y estúpido. Vería al tipo en unos minutos, cuando este bucle de mierda comenzara de nuevo.

“Si la Fuente quiere”, dijo y se dio la vuelta. Mantuvo la puerta abierta para alguien que resultó ser la Agente.

¿Qué caballero? Pensé. ¿Qué *idiota*?

Me sentía solo y confundido. Me había acostumbrado tanto a la completa libertad de mis acciones sin consecuencias que creo que perdí mi humanidad.

Pero mis acciones tuvieron consecuencias, quizá no para las personas que renacieron sin cesar y que compartían mi mundo, sino para mí, para mi mente, quizá incluso para mi alma. Suponiendo que un NPC Banner tuviera alma.

Estos pensamientos llenaron mi mente mientras llegaba la Agente. Estaba tan perdido en mi propio mundo de arrepentimiento que dejé que ella me llevara al puente sin rechistar. Unas cuantas veces murmuré “Uh huh” o “Sí” a las preguntas que me hacía el Agente. Mi mente estaba ausente, y cuando vi el puente, corrí y me lancé.

La muerte fue un alivio.

*****

Volví a la mesa frente a Gaarm. Miré a través de la habitación hacia el lugar de Vonn. No estaba allí. Un nudo se retorció en el centro de mi estómago, una combinación de miedo y tristeza desesperada. Mi único amigo se había ido. ¿Cómo? ¿Por qué?

“Señor, el caballero ha llamado”, dijo el dealer con su voz nasal.

“Me retiro”, dije en voz baja y me quedé sentado mirando el asiento vacío de Vonn. No tengo ni idea de cuánto tiempo estuve sentado allí cuando Gaarm pateó mi silla debajo de la mesa.

“Oye, enano, ¿qué te pasa?”

Di un salto y miré fijamente al eldariano. “Soy ordoniano”, murmuré. Como un relámpago, la inspiración llegó en forma de la voz de Vonn.

Sabía lo que había que hacer. Todo lo que había pasado desde que caí de bruces en aquella calle polvorienta me había llevado a esto. Todo había sido parte de un gran plan, una loca conspiración. Las palabras de Vonn resonaban en mi mente.

“Es el regalo que sigue dando”.

Sí, sí, esperabas un “Si la Fuente quiere”, ¿no? No estaba muy convencido de toda es jerga religiosa, al menos no todavía, pero me inspiraría en lo que fuera.

¿Por qué estos imbéciles religiosos no pueden decir nunca lo que quieren decir? refunfuñé, pero sabía lo que había que hacer.

Era el momento de volver a hablar con Rubik.

Lancé *Comunión* y me emocioné al ver a mi amigo de seis caras flotar hacia mí. Vonn me había dado una idea para una pregunta fantástica, una que no podía creer que no hubiera hecho antes.

“Oye Rubik, ¿puedes darme un *Boon* que me ayude a derrotar y escapar del Agente?”

Al parecer, estaba mejorando en la formulación de preguntas adecuadas mientras los pensamientos de la criatura cúbica invadían mi mente con el mejor *SÍ* de mi vida.

Me agarró la cabeza con sus manos de goma, y entonces la *Boon* del nuevo conocimiento llenó mi cerebro. Me habría derrumbado de rodillas, pero los brazos del fideo de Rubik poseían mucha más fuerza de la esperada.

Mi mente se expandió en una nova de potencial y luego se encogió en una singularidad de posibilidad. Explotó y se reformó mil y mil veces. Justo cuando supe que mi propio ser se consumiría, se acabó.

Me derrumbé en el suelo mientras las babas goteaban de mi boca repentinamente reseca. Me ahogué y caí de bruces. Una nueva indicación parpadeaba en mi visión.

*Se te ha concedido el Boon **Aprendizaje Acelerado**.*

El aprendizaje acelerado te da un aumento del 500% en el aprendizaje o entrenamiento de una habilidad de tu elección.

Este aprendizaje acelerado durará un día completo.

Cualquier coste de resistencia asociado a la habilidad elegida se anula durante la duración del Boon.

“Rubik, eres el hombre, o…. lo que sea”, dije mientras abría mis ojos secos como el desierto y me ponía de pie. Normalmente, Rubik ya se habría alejado flotando, pero una vez más me estaba mirando fijamente de arriba abajo.

“Oh, claro que he dicho, el pago”.

Rebusqué en mi mochila y saqué de nuevo el *Escrito de Cerrunos*. Rubik miró el libro y me devolvió la mirada, y de alguna manera, supe que ya no estaba interesado en el libro. Tal vez el tiempo también se movía de forma diferente para él.

Revolví mi mochila, buscando algo más que ofrecerle, cuando sentí que me agarraba la cabeza de nuevo. Esta vez me sujetó con una sola mano que era mucho más fuerte de lo que la lógica sugería. Levantó la otra mano y los tres dígitos rechonchos que yo consideraba dedos se adelgazaron hasta convertirse en puntas y se acercaron lentamente a mi cara.

“Um”, dije alarmado cuando los dedos, ahora muy finos y afilados, se acercaron directamente a mi ojo. Intenté retirarme, pero el bastardo cuadrado era increíblemente fuerte. Sentí como si mi cabeza estuviera en un torno. Rubik hundió sus garras en la carne alrededor de mi ojo y yo grité.

El dolor se prolongó durante muchos segundos y luego, con un chasquido y un silbido, sentí que me sacaban el ojo de la órbita.

Rubik acercó el ojo y lo miró desde muchos ángulos mientras yo seguía gritando. No pareció darse cuenta de mi angustia. Cuando creía que las cosas no podían empeorar, la gigantesca boca de la criatura volvió a abrirse.

“No, no, no, no hagas eso”, grité mientras movía mi globo ocular robado hacia las fauces con dientes de navaja.

Metió el globo ocular y los dientes bajaron con un asqueroso chasquido.

Este puto cubo acaba de comerse mi globo ocular, mi mente gritó de terror.

Rubik me soltó y caí al suelo, llorando de dolor y horror. Una extraña ondulación recorrió la superficie del cubo y su ojo se redujo al tamaño de un pomelo y se desplazó hacia la izquierda. Entonces apareció un pequeño punto en el espacio de la cara derecha del cubo y se expandió hasta convertirse en otro ojo. Era mi ojo, pero mucho más grande, y ahora me miraba sin parpadear.

“¡Aaaaggghhh!” Grité, y el cubo me miró por un momento, antes de girar y alejarse flotando. La niebla se desvaneció y el tiempo volvió a la normalidad. Estaba de vuelta en la posada.

“¡Aaaaggghhh!”

“Cállate enano”, refunfuñó Gaarm. “Oye, ¿qué te ha pasado en el ojo?”

“¡Aaaaggghhh!”

Me levanté de un salto y corrí hacia la puerta principal. Estaba muy asustado y mi visión periférica se esfumó. Chocaba con la gente, las mesas y las sillas.

La gente que conocía y odiaba me miraba asombrada y alarmada, algunos quejándose, otros gritando de asombro. Por lo visto, que un hombre se quedara sin ojo de repente no era algo normal, ni siquiera en esta posada de mierda.

Finalmente llegué a la puerta y la abrí de un tirón para ver al agente allí de pie. Volví a gritar, le cerré la puerta en la cara e intenté correr hacia la puerta trasera. Con mi visión tan alterada, ella y su matón se me echaron encima en un momento.

Un poco más tarde, volví a saltar del puente y, mientras me ahogaba, un horrible pensamiento pasó por mi cabeza.

¿Y si vuelvo aún sin el ojo?

Luego me morí.

9

Dejé mi taza vacía sobre la mesa con un golpe seco, liberando una inesperada chispa de energía que me habría hecho saltar, como lo había hecho innumerables veces antes, pero estaba un poco preocupado.

Mi visión parecía normal, pero me llevé una mano tentativa a la cara para asegurarme. Mis dedos tocaron mi ojo y dejé escapar un gemido de alivio.

“Deja de llorar enano”, dijo Gaarm.

Levanté la vista y vi que tanto él como el dealer esperaban a que yo decidiera qué hacer. La ira surgió en mi interior y decidí que esta vez iba a apostar todo. Empujé mis monedas hacia el centro de la mesa.

“Voy con todo”, dije y arrojé mi carta sobre el montón.

Los ojos de Gaarm se abrieron de par en par en señal de sorpresa y luego de sospecha. Casi podía ver cómo las neuronas de su pequeño cerebro enviaban la palabra tramposo a su boca, pero me adelanté a él.

“¡Tramposo!” grité, señalando al tonto eldariano.

Su boca se abrió para mostrar esa manada de dientes podridos que se ve con demasiada frecuencia, pero no salió ninguna palabra. Aparentemente, había dejado perplejo al bastardo.

Abrí el indicador que había estado parpadeando desde que aquel capullo cúbico de Rubik me había arrancado el ojo.

*Se te ha concedido el Boon **Aprendizaje Acelerado**.*
¿Qué habilidad desea acelerar?

Miré directamente a Gaarm y le dije: “*Analizar* “

Un torrente de energía cálida entró en mi mente y en mis ojos. Vi las cosas de una manera que nunca había visto. Cada fotón de luz traía información a mi cerebro. Cada respiración trajo la iluminación.

Encendí Analizar y lo dejé encendido. Normalmente, *Analizar* funcionaba en ráfagas cortas. Te quedabas mirando fijamente a alguien y activabas la habilidad. Tu barra de *resistencia* bajaba unos cuantos puntos y aprendías algo sobre tu objetivo o no.

Pero, al no tener coste de *resistencia*, no había razón para apagarlo. La cantidad de información que entraba en mi mente era increíble, y por primera vez en una cantidad incalculable de días deseé no estar borracho.

Recorrí la sala con la mirada y asimilé la información. La mayor parte de ella ya la conocía de viajes anteriores por la madriguera del conejo, pero esta vez me llegó una oleada de indicaciones y tuve que cerrarlas. En este momento, no estaba tratando de obtener información.

Sólo quería grindear.

Viví y morí docenas de veces mientras subía de nivel de *análisis*. Con el tiempo, me aburrí de mirar a mis compañeros de posada y me dediqué a vagar por la ciudad.

Las primeras veces sólo conseguí unos cinco minutos de miradas y ojeos antes de cruzarme con la agente, pero pronto descubrí que, si iba en dirección contraria a ella, ganaba otros cinco o diez minutos. Ese tiempo era como unas vacaciones en el cielo.

No voy a aburrirles con los cientos de preguntas que me llegaron al cerebro a lo largo de mis muchas vidas, pero basta con decir que la gente de La Guardia de Harlan era una mezcla de personas tan extraña como la que se puede encontrar en cualquier lugar.

Algunos tenían deseos secretos que me ponían a mil, mientras que otros me hacían palidecer y me daban náuseas.

Varios ciudadanos tenían habilidades que yo deseaba, y yo tenía conocimientos que podía intercambiar.

Alcanzaste el nivel 1 en Magia Aérea.
Alcanzaste el nivel 1 en DESARMADO
Alcanzaste el nivel 1 en CUCHILLAS PEQUEÑAS.
Alcanzaste el nivel 1 en ADIVINACIÓN.
Alcanzaste el nivel 1 en ALQUIMIA.
Alcanzaste el nivel 1 en DESARMAR TRAMPAS.
Alcanzaste el nivel 2 en HERRERIA.

Varios habitantes del pueblo me ayudaron a mejorar mis habilidades, algunos sin querer.

Alcanzaste el nivel 19 en SIGILO.
Alcanzaste el nivel 18 en ESQUIVA.
Alcanzaste el nivel 13 en HURTO.

Incluso he ayudado a algunas personas.

Ganaste puntos de experiencia.

Obtuviste 100 puntos de experiencia en la misión secreta ***Enseñar a un niño a robar****.*

Enseñaste al niño de la calle Furrick a robar. Ahora será capaz de robar lo suficiente para alimentarse a sí mismo y a su joven hermana Ariaan. Lo hiciste prometer que solo robará a "imbéciles y cabrones".

Yo diría pagado con creces.

La gran cantidad de información que mi cerebro estaba asimilando me provocaba un dolor de cabeza constante, pero seguí adelante. Había pagado un precio muy alto por este *Boon* e iba a aprovecharla al máximo. Pronto me gané mi recompensa.

Alcanzaste el nivel 50 en ANALIZAR.

Alcanzaste el nivel de Oficial en Analizar.

Ahora puede ver las Fortalezas e Inmunidades de cualquier persona analizada con éxito.

En el nivel de oficial, el requisito de resistencia para analizar se reduce a 10 puntos.

Había llegado el momento de tomar decisiones. Tenía la gran cantidad de 8 *puntos de ventaja* para gastar, y un montón de nuevas *habilidades* para tentar mi consumismo. Pero había estado trabajando en un objetivo desde la primera vez que consulté el *Árbol de Ventajas de Analizar*.

Sin dudarlo, puse puntos en *Saber Falsedades, Informe Falso 2* y *Ósmosis de Hechizo*. Eso me dejó con 5 puntos de ventaja y muchos niveles por subir en Analizar. Era el momento de grindear.

Mis nuevas *cualificaciones* me han llevado a descubrir una forma más amable, menos psicológica y sangrienta de subir de nivel. Mi *ventaja Saber Falsedades me* abrió algunas oportunidades de misión.

La mayoría de ellos eran bastante sencillos: entregar cartas de amor, lanzar sutiles amenazas, fabricar dagas de hierro y cosas por el estilo. Bastantes de los habitantes de la ciudad tenían recompensas por sus cabezas, así que me hice amigo de los alguaciles locales.

Ganaste puntos de experiencia.

Recibiste 2.000 XP por completar la misión ***Enseñar a un niño a robar*** *(x20).*

Recibiste 10.000 XP por completar la misión ***Una carta encantadora*** *(x20).*

Recibiste 20.000 XP por completar la misión ***Una noche para recordar*** *(x20).*

*Recibiste 1.000 XP por haber completado la misión "****Crear una daga de hierro****" (x20).*

Recibiste 200.000 XP por completar la misión de elección ***Entrometerse en la guerra de bandas*** *(x20).*

*Recibiste100.000 XP por completar la misión **Recompensa por el pirómano** (x20).*

*Recibiste100.000 XP por completar la misión **Recompensa por la bestia humilladora** (x20).*

*Recibiste100.000 XP por completar la misión **Recompensa por el ladrón de tumbas** (x20).*

*Recibiste100.000 XP por completar la misión **El Alcalde es Corrupto** (x20).*

Y mientras tanto, mi habilidad de *Análisis* seguía mejorando. *El Aprendizaje Acelerado* era un *Boon* increíblemente poderoso, y a pesar del horrible precio que había pagado, casi estaría dispuesto a pagarlo de nuevo. Tal vez.

Vete a la mierda, Rubik, cubo espeluznante.

Mientras disfrutaba de mis minutos de vacaciones fuera de la posada del Unicornio Brillante, todavía tenía que enfrentarme a la Agente y a sus secuaces una y otra vez.

Mi habilidad de *Magia de Orden* seguía subiendo de nivel, aunque los hechizos seguían sin dañar al Agente. Era el momento de averiguar por qué.

La Agente.
***Nivel:** 41*
***Salud:** 678*
***Resistencia:** 534*
***Mana:** 367*
***Espíritu:** 1.000.*
***Especialidad:** Agente*
La Agente es un siervo del Alto Dios Aluran.
***Fortalezas:** Maestro de las Cuchillas Pequeñas. Maestro del Analizar.*
***Inmunidades:** Resistencia completa a toda la magia lanzada por oponentes de nivel Oficial o inferior. (Anillo).*
***Debilidades:** Desconocidas.*

La agente era una tipa dura. No solo tenía un nivel mucho más alto que el mío, sino que también era maestra en al menos dos habilidades. Incluso si estaba utilizando informes falsos sobre mí, sabía que sus puntos fuertes eran legítimos, ya que mis propios informes falsos 2 me hacían inmune a cualquier falsedad que pudiera haber utilizado para enmascarar sus puntos fuertes.

Habría estado menos seguro de sus inmunidades, sabiendo que podía darme un Informe Falso, pero las pruebas anecdóticas sugerían que sus inmunidades eran correctas.

Y lo que es más interesante, aparentemente provenían de un anillo que ella llevaba. Haría todo lo posible por conseguir ese anillo antes de que acabara el día.

¿Por qué no iba a crear un informe falso sobre sus inmunidades?

¿Creía que nadie podría tener una habilidad de análisis lo suficientemente alta como para mirar a través de sus velos de secreto? ¿Era tan arrogante y segura de sí misma? Tal vez eso sea su perdición.

Se me pasó por la cabeza otra posibilidad. Quizá había gastado todos sus puntos de ventaja en las habilidades más agresivas. Estaba claro que había reforzado su habilidad Cuchillas Pequeñas con una serie de ventajas. Tal vez no tenía todas las ventajas de Análisis que yo tenía.

Observé que, como Vonn, tenía una especialidad. Era una agente. Eso era un gigante no me digas, pero no tenía idea de lo que significaba. Tal vez, antes de matarla le preguntaría, muy amablemente.

Todavía tengo que mejorar mi habilidad de análisis. Si pudiera convertirme en Maestro, podría robarle algunas habilidades útiles.

Sólo por diversión, le lancé un rayo de orden. Como era de esperar, no le hizo nada, pero los efectos en los thralls fueron otra cosa. Me encantaba matar a esos bastardos mudos.

Ganaste puntos de experiencia.

Ganaste 152.300 puntos de experiencia por matar al Thrall del Agente (x100) Alcanzaste el nivel 26 en Magia de Orden.

Sin embargo, aún me quedaba un largo camino por recorrer. Lo sé, lo sé; yo también me estoy cansando un poco, créeme. Pero uno no puedo piratear la *mecánica del juego*.

Digamos que seguí trabajando, grindeando, completando misiones, conociendo a la gente del pueblo de La Guardia de Harlan y encontrando nuevas y divertidas formas de matar a los amigos del Agente.

Después de mucho sudor, lágrimas, sangre, vómitos, dolores de cabeza, gritos, chillidos, alguna que otra charla de bebé y muchas, muchas muertes, me gané el premio más increíble de mi vida.

Alcanzaste el nivel 75 en ANALIZAR.

Alcanzaste el nivel 16 y 17.

Tienes 10 puntos de atributos sin utilizar.

Tienes 7 puntos de ventaja sin usar. (2 nuevos y 5 ganados anteriormente) Alcanzaste el Rango de Maestro en Analizar.

Ahora puedes ver las Fortalezas, Inmunidades y Debilidades de cualquier persona analizada con éxito.

En el nivel Maestro, el requisito de Aguante para Analizar se reduce a 5 puntos.

También abriste la Rama Maestra secreta de Ventajas Predicción.

Salté y bailé por las calles, reafirmando la creencia de varios habitantes del pueblo de que sería un excelente idiota de la aldea.

No me importaba, había subido lo suficiente como para asegurar que mi plan original era factible, pero había una nueva arista. Alcanzar el *rango de Maestro* había abierto una *rama* secreta de *ventajas* llamada *Predicción,* y esa rama era muy atractiva.

Predicción:

Los que invierten en la rama de Predicción del árbol de habilidades de análisis pueden obtener una visión tan increíble de un oponente que pueden predecir sus acciones. Todas las habilidades de predicción requieren que el usuario tenga un nivel igual o superior al del oponente o la criatura para que sean efectivas.

La evasión permite al usuario predecir el ataque de un enemigo y, por tanto, evitarlo. Se siente como una capacidad repentina de percibir el peligro unida a una breve ráfaga de información creíble sobre qué hacer para evitar el ataque.

La previsión permite al usuario no sólo predecir y evitar un ataque, sino también saber qué medidas tomar a continuación.

Nota: *Todas las ventajas secretas del árbol de ventajas requieren 2 puntos de ventaja para ser adquiridas.*

Nota: *Todas las ventajas secretas del árbol de ventajas requieren 50 de resistencia para activarse.*

"Maldita sea", dije, canalizando mi Chris Tucker interior en En viernes cambió vida.

Las *ventajas de la predicción* eran increíbles. Al leer sobre la *Evasión*, sonreí. Este tenía que ser el truco que el Agente había estado utilizando desde que nos conocimos, hace tantos bucles.

invertí 2 puntos de ventaja en *Evasión* tan rápidamente que me sorprende no haber sacado algo. "Ya te tengo, perra".

Árbol de Ventajas Analizar

		Predicción		
		Habilidad Resistencia 1		
		Habilidad Resistencia 2		
		Habilidades		
		Habilidades		
		Ventaja		

Árbol de Ventajas Oculto de Analizar

Predicción (2 puntos)
N/A
N/A
N/A
Evasión
Previsión.

Invertí más puntos en *Conocer Habilidades, Informe falso 3* y *Ósmosis de habilidades*. Me estaba convirtiendo en un completo, aunque no tradicional, malote. Recordé mi conversación con Vonn sobre la dificultad de subir de nivel a *Analizar* y me pregunté cuánta gente en los Reinos podía hacer las cosas que yo podía hacer ahora.

Quizás este bucle infernal no era tan malo después de todo.

Esta hiper especialización, esta concentración en una sola habilidad con toda mi atención, había surgido de la necesidad, pero ahora imaginaba las posibilidades que me otorgaba. Probablemente podría derrotar a oponentes de niveles mucho más altos con estas *ventajas*.

A través de la información, y tal vez más importante, de la desinformación, podía elegir mis batallas, cuándo luchar y cuándo acabar con ellas.

El único inconveniente de la *Evasión* era el asombroso coste de *la Resistencia*. Invertí los 10 *Puntos de Atributo* en *Constitución*.

Lex - Nivel 17
Ordoniano
Deidad: *Cerrunos*
Experiencia: *1,552,400*
Siguiente nivel: *247.600*

Estadísticas
Salud: *192*
Resistencia: *206*
Mana: *234*
Espíritu: *183*

Atributos
Fuerza: *23*
Constitución: *39*
Destreza: *17*
Inteligencia: *61*
Sabiduría: *16*
Puntos de atributos: *0*
Puntos de ventaja: *2*

Dones:
Seguimiento de jugadores (Gryph)
La sed de sangre ordoniana
Fortalezas: *Maestro en Analizar.*
Inmunidades: *+25% a la Magia de Orden.*
Debilidades: *-25% a la magia del caos Sólo me quedaban 2 puntos de ventaja. Mi habilidad de Magia de Orden era la siguiente más poderosa, pero sabía que tenía que*

alcanzar el nivel de Oficial antes de que mis hechizos afectaran al Agente.

Miré todas mis habilidades y decidí que mi mejor opción sería *Armas contundentes*. Tendría que esperar que la *ventaja de evasión* me permitiera ser lo suficientemente astuto como para usar mi martillo de guerra de forma eficaz. Si estaba en lo cierto, podría finalmente derrotar a la Agente.

Árbol de ventajas de las armas contundentes.

Golpe Demoledor: *Cuando se activa, Golpe demoledor tiene una probabilidad del 20% por rango de asestar un golpe demoledor. El Golpe Demoledor no aumenta el daño, pero produce una serie de desventajas y puede combinarse con otras cualificaciones de armas contundentes. A nivel de Gran Maestro se convierte en Golpe Paralizante, que proporciona todos los efectos de Golpe Demoledor 4 + una probabilidad del 50% de paralizar a un enemigo durante 2 minutos.*

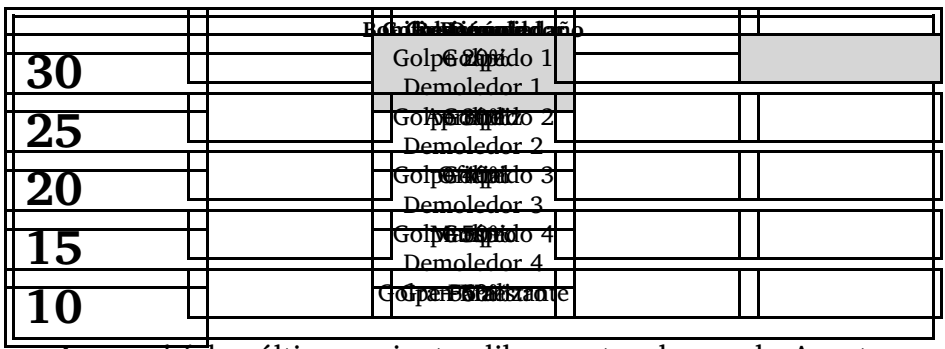
Efectos: *Si consigues asestar un Golpe Demoledor, el oponente recibe las siguientes debilidades: -5 a la Inteligencia, Destreza y Sabiduría por rango durante 30 segundos. -10% de probabilidad de golpear por rango durante 20 segundos. La víctima no puede activar ninguna ventaja durante 10 segundos por nivel.*

Golpe Rápido: *Cuando se activa, Golpe Rápido tiene una probabilidad del 20% por nivel de anular el ataque de un oponente. Esto no sólo anula el ataque, sino que también toma al oponente desprevenido, lo que provoca una penalización del 50% a su siguiente ataque. Los oponentes pueden deducir su atributo de destreza del porcentaje de probabilidad de éxito.*

Bonificación de daño: *Bonificación al daño.*

Puse un punto en Golpe Demoledor y otro en Bonificación de Daño. Golpe veloz también sonaba muy bien, pero la Agente tenía una Destreza muy superior a la mía, así que su utilidad era limitada, por ahora.

Árbol de Ventajas de Armas Contundentes



Aproveché los últimos minutos libres antes de que la Agente me encontrara para crear mis *informes falsos.* No podía estar seguro de que

fueran eficaces con ella. Por lo que sé, ella tenía las mismas *ventajas* que yo. Pero, todo ayudaba.

Ahora soy Lex, un sacerdote guerrero ordoniano de nivel 8 y mi *árbol de habilidades de armas contundentes* convierte mi martillo de guerra en un arma potente. Consideré la posibilidad de alejarme de la verdad, pero mi túnica y mi martillo de guerra delatarían mi verdadera naturaleza. Sería mejor que me subestimara.

Le di a este Lex una *Inmunidad* a la *Magia del Pensamiento*, por si me equivocaba en cuanto a las habilidades de la Agente y realmente me estaba leyendo la mente. A lo mejor se daría cuenta rápidamente, pero tal vez, sólo tal vez, me daría algo de tiempo.

Pasé algún tiempo pensando en mi *debilidad*. ¿Qué falsa debilidad podría presentar que diera al verdadero yo una ventaja táctica?

Cuando la agente y sus siervos se acercaron a mí, se me ocurrió una idea y sonreí. Caminé con ella hasta las afueras de la ciudad, sabiendo que la próxima vez que jugáramos a este pequeño juego, los resultados serían diferentes.

10

Estaba de regreso, y tenía mucho que hacer en poco tiempo. La idea de mi plan siempre había estado ahí acechando en los recovecos de mi mente, pero había sido necesario un cambio de mentalidad para que viera el camino a seguir.

La Agente era una Gran Boss, y tenía que tratarla como tal. Eso significaba tener aliados. Había pasado mucho tiempo con la gente de la posada del Unicornio Brillante, y estaba bastante seguro de saber cuáles botones apretar para que me siguieran el juego.

Arno, el mago del fuego, fue uno de los más fáciles. Acepté quemar el mundo con él y estaba dispuesto a todo.

Gaarm y sus compañeros tenían recompensas, así que todo lo que tenía que hacer era sugerir que el Agente había venido por ellos.

Percinius, el sacerdote regordete, también fue bastante fácil. Acepté convertirme a su religión si me lanzaba continuamente mejoras. Y para ayudarle a superar la dificultad le dije que el Agente adoraba a los demonios cthónicos. Ese tipo tenía un fuerte odio por todo lo demoníaco.

Grimslee y Seraphine presentaron un poco de dificultad. No estaba seguro de poder tener a ninguno de los dos de mi lado. Seraphine era mortal, especialmente con ese veneno infernal, pero no estaba seguro de cómo podría reclutarla. Si lo calculaba bien, podría pedir el favor del maestro Grimslee, pero eso significaba arriesgarme a no conseguir el *Pergamino Seguro* de Seraphine.

Al final fui por todo, ya que tenía literalmente todo el tiempo del mundo. Si no lo hacía bien la primera vez, lo haría mejor la siguiente.

Hablé con Arno y el Sacerdote, mis mentiras los llevaron al equipo Lex. Aumenté las sospechas de Gaarm mencionando casualmente que había un cazarrecompensas en la ciudad.

“Al parecer, está buscando a un tipo que se ha salido con la suya con el ganado de un duque”.

Gaarm no dijo nada, pero sus ojos se abrieron de par en par en

señal de pánico. Estoy seguro de que estaba preparado y que iría a donde yo le indicara.

Usé *Hurto* en Seraphine y le di el *Pergamino Seguro* al Maestro Grimslee, haciéndole prometer que me escucharía.

Sus ojos se abrieron de par en par y se dirigieron a su camarera, pero mantuvo su palabra y escuchó mi oferta. Aceptaría su favor ahora, y más tarde, él y yo acabaríamos juntos con Seraphine.

Pude ver su ira ardiendo en su interior, pero nadie se convierte en un poderoso jugador de un sindicato de la mafia por ser estúpido. Volvió su ira hacia dentro y aceptó mi plan.

Miré hacia el asiento vacío de Vonn y deseé que mi amigo siguiera aquí. Fue entonces cuando un pensamiento me golpeó. ¿Había imaginado a Vonn? Me había vuelto un poco loco por un momento. Los asesinatos en masa interminables pueden hacer eso.

Un escalofrío recorrió mi cuerpo al pensarlo. ¿Y si me hubiera puesto como en *Isla Siniestra*? ¿Y si todas estas aventuras, toda esta historia, fuera un producto de mi imaginación enloquecida?

Miré alrededor de la sala y la sensación de hielo se instaló en mis entrañas, helándome hasta la médula. Todos los actores estaban representando sus papeles. Seraphine incluso me sonrió, pasando su mano por mi brazo y haciendo una pausa.

"¿Estás bien, cariño?", preguntó.

La miré a los ojos, sabiendo que ese exterior dulce y cálido era una fachada, un barniz de mentira. Sonreí.

"¿Alguna vez has sentido que eres sólo un actor en una obra muy mal escrita?" le pregunté.

"Todas las mañanas cuando me despierto", dijo con una sonrisa. "Pero ¿qué se puede hacer? O interpretas el papel que te dan, o te echan del programa".

Ella tenía razón. No tenía forma de saber si esto era real o no, así que sólo tenía que ser fiel a mí.

Tengo que proteger a Gryph. "Oh, cállate, maldito subconsciente imbécil", murmuré y miré a Seraphine.

"Tengo un contrato para ti". Sus ojos se abrieron de par en par con sorpresa, y su mano se dirigió a la daga que sabía que tenía escondida en su delantal. "2.000 oro si matas a la pequeña mujer elfa que está a punto de entrar por la puerta".

"No sé qué estás...", dijo ella.

"Narciso", dije. Seraphine se acercó a mí. Todos los ojos de la posada pensarían que la mirada coqueta de su rostro era genuina, aunque desacertada, pero sentí la punta de su daga cerca de mi corazón.

"¿Por qué no debería matarte ahora?"

"Se me ocurren dos razones. Una, Grimslee sabe de ti y planea

matarte después de que esto termine. Ayúdame a matar a la mujer que está a punto de entrar por esa puerta y te ayudaré a matar a Grimslee. Segundo, te gusta el dinero, y yo sé en dónde esconde su alijo. Puedes tenerlo todo".

Sus pensamientos daban vueltas detrás de esos fríos ojos grises. Entonces sentí que la punta de la daga aflojaba su presión. Su cálida sonrisa regresó, y sus ojos volvieron a ser cálidos y coquetos.

Maldita sea, es buena.

"Tienes un trato, cariño", dijo.

Me incliné hacia ella. "Una cosa más, usa la Ruina en Vida en la Agente. Esa cosa es horrible".

La sorpresa llenó sus ojos mientras trataba de entender cómo sabía lo que sabía. Pero entonces sonrió, y sospeché que en cuanto tuviera su dinero, también me mataría.

Era el momento, y puse mi mirada en la puerta y esperé. El corazón me retumbó en el pecho y me llevé *mana* a las manos, listo para lanzar el *Rayo de Orden*. Miré a Arno, al Sacerdote, a Seraphine y al Maestro Grimslee. Todo estaba listo.

La puerta se abrió y la agente entró. Recorrió la habitación y pronto me encontró. Esbozó una cálida sonrisa que casi parecía genuina.

Su thrall se puso detrás de ella y yo disparé *Rayo de Orden con* ambas manos. Ella no se movió, sabiendo perfectamente que mi ataque no podía herirla. Lo que no podía saber era que yo también lo sabía. Los fragmentos de energía blanca se dirigieron hacia ella y luego la rodearon, alcanzando a su thrall en la cara.

Un ceño fruncido cruzó la cara de la Agente cuando se dio cuenta de que no la estaba apuntando. Sentí un cosquilleo que me invadió y supe que estaba usando *Analizar* en mí. Le hice llegar mi *Informe Falso* y vi cómo una sonrisa se dibujaba en su rostro. Mordió el *anzuelo*.

Un cálido resplandor me rodeó.

Mejora añadida: Percinius, Sacerdote de Ferrancia, te lanzó ***Bienestar****.*
+25% a la Regeneración de Resistencia. +25% a la Regeneración de Salud.

La ballesta del maestro Grimslee tintineó, y la agente activó *la Evasión* apartándose, un segundo antes de que el rayo la hubiera alcanzado en el cuello.

Esta vez pude ver un tenue borrón en el instante anterior a su movimiento, y también supe en qué dirección se movería. Me pregunté si eso se debía a que mi habilidad de *análisis* era muy alta, o a que poseía la *Ventaja Evasión*.

"¡Gaarm, cazarrecompensas!" Grité. Los ojos de Gaarm se dispararon hacia mí y luego hacia donde yo señalaba. Se puso en pie y

gruñó, desenfundando su daga y abalanzándose sobre la Agente. Sus compañeros siguieron su ejemplo. En un momento rodearon a la Agente.

Arno soltó dos torrentes de *Llamas* de las palmas de sus manos, con un rostro sombrío de locura carmesí. Los chorros de fuego impactaron en el techo de la posada, justo encima de la cabeza de la Agente, y rápidamente corroyeron las vigas de soporte.

Había sido necesario convencer a Arno para que aceptara no atacar directamente al Agente. Sabía que era inmune al daño mágico que causaba el hechizo, pero sospechaba que esa protección no se extendía a ser aplastado por los restos en llamas.

Disparé varias descargas más de *Rayo de Orden* contra el thrall. Se había desplomado sobre una rodilla, pero ya se estaba poniendo en pie. Las descargas de energía le golpearon en la cara una y otra vez, volvió a tropezar con la puerta y aterrizó en la calle. Una indicación me dijo que ya no estaba en este mundo.

Ganaste puntos de experiencia.
Ganaste 1.523 puntos de experiencia por matar al Thrall del Agente.

La Agente desenfundó sus espadas y, en un movimiento verde y borroso, ocurrieron varias cosas en rápida sucesión. Separó la cabeza de Arno de su cuerpo, deteniendo las llamas.

Gaarm atacó, pero la Agente activó de nuevo *Evasión* y se apartó. Su otra espada cortó el brazo de Gaarm.

Cayó gritando y sus matones le siguieron rápidamente en un torbellino de movimientos que arrancaron brazos, cortaron piernas, perforaron gargantas y partieron cráneos.

No tenía ni idea de qué tipo de espadas blandía, pero papá las quería. Hice una nota mental para tomarlas también. Todo el tiempo pude ver a la Agente usando *Evasión*. Su *Resistencia se estaba drenando* como un cubo con un agujero, tía Pepa.

Hasta ahora, todo va bien.

Unos minutos después se había encargado de los matones de Gaarm, y me miraba con la misma mirada enloquecida que vi por primera vez en el callejón cuando empezó este día de mierda.

Parece que fue hace tanto tiempo.

El crujido de la madera quemada atrajo mi atención hacia atrás y el techo sobre la Agente se derrumbó. Volvió a activar *la evasión* y corrió hacia delante mientras los restos en llamas caían al suelo tras ella.

Podía ver el brillo del sudor en su piel y respiraba con grandes jadeos. Todavía estaba de pie, pero su *resistencia* estaba tocando fondo.

Esta era mi oportunidad. Agarré mi martillo con ambas manos y corrí hacia ella. Se acercó a mí, sin miedo en sus ojos.

Bien, espero.

Me tomé un momento para activar mi *Don Racial, la Sed de Sangre Ordoniana*. Sentí que una furia hirviente me recorría, y me sentí vibrante, vivo y poderoso, y más tonto.

Ella bombeó energía verde en sus botas y saltó por encima de la mesa. Yo giré mi martillo en un amplio arco. No había forma de fallar. Pero ¿adivina qué? Fallé.

Volvió a activar *Evasión* y, con un leve golpe de los dedos del pie en la superficie de la mesa, se levantó y pasó por encima de mí.

Mi golpe me hizo perder el equilibrio y tropecé hacia delante. Ella arremetió con una de sus espadas y sentí cómo la afilada hoja me atravesaba la parte posterior de la pierna izquierda. Caí al suelo, manteniendo a duras penas las manos sobre mi martillo. Volví a ponerme en pie cojeando, y la Agente se alejó del alcance de otro torpe golpe. Esta vez no utilizó *Evasión*.

No le hacía falta.

Me puse de pie y sentí el cálido resplandor del hechizo de curación del Sacerdote tejiendo mis tendones y músculos, y el dolor se alivió.

Gracias Percinius.

Me puse de pie y presioné mi ataque, blandiendo mi martillo. Ella volvió a utilizar la *Evasión* y esquivó mi golpe. Giró y bajó su espada para atacar de nuevo mis piernas, pero esta vez usé *Evasión*.

La mirada en sus ojos cuando esquivé su ataque fue como un regalo de los dioses. Le acerqué el asta de mi martillo a la cara, lo que provocó un maravilloso chasquido en su nariz. Ella retrocedió tambaleándose, con el shock que le causó el aturdimiento en su rostro.

Así que se preguntarán ¿cuál fue mi *Falsa Debilidad?* Fue una genialidad, si puedo decirlo.

Como toda buena mentira, contenía un elemento de verdad. Cuando me *Analizó,* se enteró de que no tenía acceso a mi energía *de* Espíritu, ya que había "traicionado a mi dios". En mi mente era al revés. Ese imbécil murió para mí.

En cualquier caso, se equivocó. Tenía tanto *Espíritu* que un equipo de animadores en el campeonato estatal parecería insulso en comparación, y la Agente estaba a punto de llenarse la cara con ese *Espíritu*.

Descargué todo el *Espíritu que* pude en mi martillo y la observé. Esta parte del plan era complicada y requería una sincronización perfecta.

Le di a Grimslee la señal predeterminada y la ballesta tintineó. Tal y como esperaba, la agente utilizó *la Evasión* dando un paso adelante mientras el veloz disparo pasaba por detrás de ella.

Giré mi martillo en un feroz arco hacia arriba y activé el *Golpe Demoledor 1*. El martillo impactó en su barbilla justo cuando el disparo se estrelló contra la pared a unos metros detrás de ella.

Sentí que los huesos de su cara se derrumbaban y ella habría gritado si mi martillo no le hubiera destrozado la mandíbula. Salió volando hacia atrás y aterrizó en la mesa donde Gaarm y yo habíamos jugado tantas partidas agradables. Las cartas y las monedas se esparcieron y un par de preciosas, preciosas indicaciones aparecieron en mi mente.

*Conseguiste un **Golpe Crítico** contra la Agente.*
***Daño:** (41 Base + 24 Espíritu) x 5 Bono de Golpe Crítico = 325*

*Conseguiste un **Golpe Demoledor 1** contra el Agente.*
Los Golpes Demoledores se asestan con armas contundentes y provocan síntomas similares a los de una conmoción cerebral.
-5 a Destreza, Inteligencia y Sabiduría durante 30 segundos.
-25% de probabilidad de golpear durante 20 segundos.
La víctima no puede activar ningún tipo de ventaja durante 10 segundos.

No pude cargar mi martillo con *Espíritu* durante los siguientes 11 segundos, así que me limité a golpear, a golpear a la antigua usanza. Hice caer mi martillo una y otra vez. Cada vez la Agente bloqueaba parcialmente mis ataques, pero el daño se iba acumulando.

La Agente se levantó y retrocedió a trompicones. Tenía que reconocer su mérito. Era dura como una roca. Tenía la cara ensangrentada y sus ojos, que antes estaban llenos de divertida certeza, albergaban ahora una feroz ira.

Se abalanzó sobre mí con una velocidad increíble y hundió las dos puntas de su espada en mis hombros. No fueron golpes mortales, ni debían serlo, pero me obligaron a soltar el martillo. Ella retorció las espadas y la agonía me recorrió cuando las hojas se clavaron más profundamente en mis hombros.

Me reí a pesar del dolor, lo cual, créanme, es difícil de hacer, y dije una sola palabra. Por desgracia, el sonido fue un mero graznido en mi garganta. Esto la confundió mucho y se inclinó hacia mí intentando escuchar lo que había dicho.

“Dije, Seraphine “. Y me reí de nuevo.

Tal vez fuera la naturaleza inesperada del ataque, o las desventajas que sufría que la dejaban muda, o que su *Resistencia* era tan baja que no podía activar *la Evasión,* pero no percibió que la astuta asesina de la cantina apareciera detrás de ella hasta que la daga se clavó en su costado.

“Oye, cariño”, susurró Seraphine mientras la hoja se hundía en el suelo. “Deberías ser más amable con mi hombre”. Seraphine me guiñó

un ojo.

La mirada de sorpresa de la agente se convirtió rápidamente en agonía cuando el veneno ácido, Ruina en Vida, destrozó su cuerpo. Sabía cómo se sentía ese veneno, así que casi sentí compasión por ella.

Pero, ese sentimiento se desvaneció rápidamente. Esta perra me había hecho pasar por el infierno de las mil muertes. Ya era hora de que le devolviera el favor.

La tiré al suelo de una patada y Seraphine me quitó una y luego la otra espada de los hombros. Entonces Percinius estaba allí, curándome. Miré a la agente mientras su cuerpo sufría espasmos de dolor. Pude ver cómo se formaban lesiones negras y se extendían por su piel mientras el veneno devoraba su carne.

"¿Por qué Aluran quiere encontrar a Gryph?" pregunté. O bien no me oyó o me ignoró, así que le di unos golpecitos nada suaves con mi martillo. "Oye, ¿qué quiere Aluran con Gryph?»

Sorprendentemente, se rio. "Tu amigo, tu compañero, tu Gryph es la clave de todo", dijo tosiendo sangre y gore negro y ácido. "Y tú vas a ayudarnos a encontrarlo". Más tos y espasmos sacudieron su cuerpo.

"Eres muy confiada para alguien que está a punto de morir".

Volvió a reírse y entonces empezó a brillar. Comenzó con una luz tenue, como la de un niño que lee bajo las sábanas con una linterna, pero rápidamente se encendió hasta alcanzar un brillo cegador, más potente que el de un sol de mediodía.

Entrecerré los ojos contra la luz y la oí hablar.

"Mi Alto Dios Aluran, concédeme tu Boon".

La luz explotó y un muro de fuerza se abalanzó sobre mí. Tropecé y caí.

Caer de culo se estaba convirtiendo en una costumbre demasiado frecuente. Parpadeé, tratando de aclarar mis ojos. No pude distinguir nada, excepto una mancha que se balanceaba contra otra mancha.

Algo rodó hacia mí y rebotó entre mis piernas. Cerré los ojos y, al cabo de un momento, se despejaron lo suficiente como para ver a la Agente de pie, completamente curada, con las dos espadas apuntando hacia abajo.

A sus pies yacía el cadáver decapitado de Seraphine. Miré hacia abajo y vi la cabeza de Seraphine apoyada en mi entrepierna. Grité y me arrastré hacia atrás.

"Buen intento, chico, pero no hay nada que me detenga. Hago lo que el Alto Dios quiere". Entonces se dirigió hacia mí. Mi cerebro debió de exigir respuestas que mi mente consciente estaba demasiado aturdida para preguntar, porque de repente había utilizado *Analizar*.

La Agente usó el Don Boon del dios supremo Aluran.
***Coste:** 1.000 de espíritu.*

Todas las debilidades se neutralizan al instante. Todas las heridas se curan al instante. Todas las estadísticas rellenadas. +25% a la regeneración de salud, resistencia, mana y espíritu durante un día.

Este es un Boon de un solo uso.

"Mierda", dije mientras ella se acercaba a mí. Me puse de pie y traté de correr, pero ella estaba sobre mí en segundos. Me golpeó en la cara con el pomo de su espada y me desmayé.

Volví en mí un poco más tarde, con los brazos atados a la espalda. Me balanceaba de un lado a otro y sentía el estómago revuelto.

¿Estoy en un barco? pensé, y rápidamente me sentí tonto cuando Lurch me echó por encima de su hombro. Nos estábamos acercando al puente. "Oye", grazné a través de una garganta reseca.

"Para, ponlo de pie", oí decir a la Agente, y Lurch me arrojó de su hombro y caí al suelo polvoriento. Gruñí de dolor. "He dicho que lo pongas en pie, no que lo tires al suelo. No dañes la mercancía".

Sentí que unas manos ásperas me levantaban y me hacían girar hacia la Agente. Se acercó a mí, toda sonrisas.

"Ha sido mucho más emocionante de lo que esperaba, bien hecho".

"Um, gracias", dije, con la depresión metiéndose en mí. Lo había dado todo, y seguía en el mismo maldito lugar en el que había estado tantas otras veces. Estaba harto de morir. Estaba harto de vivir un bucle sin fin. Estaba harto de todo eso.

11

Dejé mi taza vacía sobre la mesa con un golpe seco, liberando una chispa de energía totalmente esperada. Esta vez no salté.

Sin embargo, Gaarm siguió sonriendo y luego chupó un poco de comida con sus rancios dientes, sin dejar de mirarme directamente. Empujó su pila de monedas hacia delante.

"Voy con todo", dijo.

Me senté en silencio, mirando la carta que tenía delante, y oí tanto al dealer como a Gaarm quejarse de mi inacción, pero no me importó.

"Nunca voy a ganar", dije y arrojé la carta boca arriba sobre el montón. Los oohs y los ahs llenaron la sala y oí cómo la silla de Gaarm se raspaba al ponerse en pie.

"No voy", dije y me dirigí hacia la puerta principal, con la cabeza baja. Me tropecé con Seraphine, que estaba sacudiendo su bandeja de tazas. Me miró, primero con enfado y luego con una mirada que casi parecía de auténtica preocupación.

"¿Estás bien, cariño?"

Murmuré algo parecido a una disculpa y me tiré de la barba. Luego abrí la puerta y me adentré en el fresco atardecer. Por primera vez observé realmente la ciudad de La Guardia de Harlan.

Era agradable y pintoresco, y los residentes parecían gente bastante decente. Ya sabes, excepto por los asesinos, violadores, jefes de la mafia, pirómanos, asesinos, fanáticos religiosos y abusadores de ganado.

Eran personas que hacían su vida sin tener idea de la violencia que había ocurrido una y otra vez en su entorno.

No quería tener nada que ver con eso. Había vivido este día tantas veces que había perdido la cuenta. Había muerto tantas veces y matado a tanta gente de tantas maneras que no podía estar seguro de no haber perdido la cabeza.

Tal vez me despertara bajo la mesa de la posada del maestro Grimslee y descubriera que todo había sido un sueño alimentado con

hidromiel. Lo dudaba, pero era posible. En última instancia, no importaba, porque estaba cansado y no podía hacerlo más. Era hora de rendirse. Encontré a la Agente y le dije que me iría sin problemas.

"Esta vez me iré en paz", dije. Me miró con extrañeza. "Oh sí, para ti es la primera vez".

Ladeó la cabeza en señal de sospecha y luego asintió a Lurch. Me ataron las manos y me llevaron por el puente.

"No puedo seguir haciendo esto. Lo siento, Gryph", dije, mirando al cielo como si esperara que el rostro benévolo de mi desaparecido Jugador se formara en las nubes y me mirara con perdón.

"Entonces, ¿se llama Gryph? No lo sabíamos".

Mierda, mi estúpida bocota. Me sentí como el mayor idiota en la convención de idiotas.

La agente sacó la Piedra Portal de un bolsillo oculto y la lanzó al aire, atrapándola como si fuera una simple baratija.

"¿Ves esa colina más adelante?", preguntó.

"Sí", murmuré. "Es donde la gente del pueblo ejecuta a la gente".

"Sí", dijo con una sonrisa. "Me gusta la gente que conoce su historia".

Empezamos a subir la cuesta que lleva a la colina, y me detuve, dándome cuenta de que donde estaba ahora era lo más lejos que había estado desde que llegué a los Reinos.

Dejaba atrás mi antigua vida, como un delincuente juvenil enviado a la escuela militar. Con un suspiro, di un paso adelante y me adentré en lo que, estaba seguro, sería una vida corta e intensa.

Subimos a la colina donde los restos de una vieja horca asomaban hacia el cielo, como los dientes podridos de alguna bestia enterrada hace tiempo. Este lugar apestaba a muerte, pero apenas lo noté.

La Agente se giró y le indicó a Lurch que me acercara. Me empujó más allá de los límites que el decoro establece para el espacio personal y me encontré nariz con nariz con la pequeña mujer elfa. Era al menos dos centímetros más alta que yo.

"Esto no ayuda mucho a mi autoestima", dije, indicando la similitud de altura.

"Anímate amigo, no tienes idea de lo importante que eres". Sonrió y se inclinó hacia delante. Me encogí, imaginando que me daba un mordisco en la cara, pero en lugar de eso me dio un ligero picotazo en la mejilla. "Gracias por hacer esto tan fácil".

"Um, claro". Dije, con los hombros aún más caídos.

Me agarró firmemente del hombro. "Cierra los ojos, el transportarse a veces puede marear un poco". Miró la piedra mientras luces multicolores se arremolinaban en su superficie. Tal vez fuera un último remanente de rebeldía en mi interior, pero me negué a cerrar los ojos.

El mundo se plegó sobre sí mismo mientras la luz se expandía y se contraía al mismo tiempo. Arriba se convirtió en abajo, la izquierda se convirtió en derecha y entonces nos desplazamos.

Caí de rodillas y todo lo que había en mi estómago decidió que también quería jugar al juego de los cambios. Me agaché y tuve arcadas durante casi un minuto, con un fino chorro de bilis saliendo de mi boca.

"Te lo dije", dijo ella. "Fue genial Lex. Tal vez nos veamos por ahí".

"Espera, ¿qué?"

Vi a la Agente salir por una puerta al fondo de la sala. Al cabo de unos instantes, el mundo dejó de girar y me puse en pie.

Estaba en un gran balcón al aire libre con vistas a un océano azul cristalino. El olor del mar se mezclaba con el ruido de las aves marinas. Me di cuenta de que estaba en lo alto de una maravillosa ciudad, cerca de la cima de una alta torre. La belleza del lugar no concordaba con lo que sentía, aterrado, angustiado y culpable.

Estaba tan enamorado del espectáculo que tenía ante mí, que casi no oí el pequeño estallido, ni sentí la ráfaga de aire.

Un momento después, un hombre alto y magnífico se acercó a mí. Habría saltado, si hubiera tenido la energía para hacerlo.

"Hola, Lex", dijo el hombre, ofreciéndome la sonrisa ganadora que le había hecho ganar millones de adoradores. Se trataba de Aluran, el Gran Dios del Panteón, e incluso con las sencillas vestimentas que llevaba, era magnífico.

Debía de medir 1,80 metros, y poseía una complexión delgada y cargada de músculos, construida tanto para la potencia como para la velocidad. Después de pasar medio siglo en los Reinos, estaba seguro de que el hombre podría golpearme una docena de veces sin sudar. Cada movimiento era fácil y poderoso.

Sin embargo, lo que me llamó la atención fueron sus ojos. De color azul claro, casi gris, poseían una profunda inteligencia y una extraña calma. Parecía menos un conquistador despótico y más un líder religioso más amable y sabio. De alguna manera eso era más aterrador. Además, tenía el mismo aspecto que en la Tierra. No se escondía en las sombras tras una cara falsa.

Utilicé *Analizar*.

Analizar falló.

Lo esperaba. "¿Qué tal, Bechard?" Dije, preguntándome de dónde había salido mi arrogancia. Después de todo, me estaba burlando de un dios.

Ladeó la cabeza, examinándome como un gato que ha encontrado

una rata en el sótano. “Interesante”, dijo. “Recuerdas a tu anterior yo”.

Mierda, mi maldita boca.

“No se supone que lo hagas, ¿lo sabías? Los NPC banners están programados como compañeros de confianza para sus jugadores, que creen plenamente que son nativos de los Reinos”.

Me miró fijamente un poco más y sentí el cosquilleo de *Analizar*. Esperaba que mis *Informes Falsos* previamente establecidos siguieran activos, y que Aluran no fuera un Gran Maestro en la habilidad. Un pequeño ceño fruncido cruzó su rostro, pero su agradable sonrisa volvió rápidamente.

“Los enigmas crecen”.

“Soy especial”, dije, forzando de nuevo en mis palabras una actitud gallarda que no sentía.

“Sí, aparentemente lo eres. Pero pronto llegaremos a eso”. Se apartó de la maravillosa vista. “¿Te gustaría tomar un refrigerio? Por lo que tengo entendido, has tenido un día un poco duro”.

Me giré para ver una mesa cubierta de alimentos de todo tipo y, por primera vez en mi vida, mi estómago refunfuñó. No había comido desde el rollo de salchicha del almuerzo, a no ser que contara el nugget que había encontrado en mi barba. Eso significaba que no había comido en lo que debían ser años.

“Me muero de hambre”, dije y me senté.

Aluran agitó una mano y su asiento se movió hacia atrás. Se sentó y se acercó a la mesa. Un mayordomo se acercó y sirvió una pequeña cantidad de vino tinto en la copa del Alto Dios. Aluran levantó el vaso, hizo girar la copa y se la llevó a la nariz. Inhaló y una sonrisa de satisfacción le hizo subir la comisura de los labios. Luego dio un sorbo y asintió al camarero, que terminó de servir. Luego se acercó a mi lado de la mesa y me sirvió una copa.

“¿Sabes? esto es lo que más extraño de la Tierra. He tenido a mis vinicultores trabajando en esto durante casi cinco décadas”. Tomó otro sorbo. “Está cerca, pero no es lo mismo. Los vinos de la Tierra no se pueden reproducir aquí en los Reinos. Tiene que ver con el suelo”.

“Terroir”, dije y tomé un sorbo de mi propia copa.

Ahora, lo sé, te estás preguntando, ¿cómo sabía que no estaba envenenado? Bueno, no lo sabía, pero estaba bastante seguro de que Su Eminencia el Alto Idiota no me había traído hasta aquí sólo para matarme.

¿Qué pasa con el suero de la verdad, amigo? preguntó mi propio imbécil interno.

Mierda, no pensé en eso. Pero, a estas alturas ya no me importaba.

Aluran enarcó una ceja y asintió con la cabeza. “Tú eres diferente”.

“¿Por eso me trajiste aquí?”

“Quizás sólo quería la compañía de alguien del viejo continente”. dijo Aluran con una sonrisa y tomó otro trago de vino. Suspiró en genuino agradecimiento. “Es tan difícil encontrar invitados a cenar de calidad en estos días. Todo el mundo tiene demasiado miedo de ofenderme.

“La vida es dura cuando eres un dios”.

“Sí, sí lo es”, dijo Aluran con una sonrisa. “Pero perdóname, no estás aquí para escucharme pontificar”.

El mayordomo sacó la tapa del plato del Alto Dios, Aluran cogió su cuchillo y tenedor, y me indicó que hiciera lo mismo.

“Por favor, come”.

El camarero se acercó a mi lado de la mesa y levantó también la mía. Debajo había un filete que haría babear a Bobby Flay. Tomé mis cubiertos y comí.

La comida era increíble, y lo dije en los pocos momentos que tenía entre bocado y bocado. “Pero, sospecho que no me trajiste aquí sólo para cenar”.

“No, estoy aquí para ayudarte, o para ser exactos estoy aquí para ayudar a Gryph”.

“Si estabas tratando de ayudar, ¿por qué enviaste a la Doncella de la Muerte tras de mí?”

“Anveryn puede ser un poco entusiasta, pero es una aliada profundamente leal”. Aluran sostuvo un trozo de carne poco hecha frente a su cara, mirándola mientras la sangre goteaba por las púas de su tenedor. “Eso es algo que creo que conoces un poco”.

Debo proteger a Gryph. Realmente odiaba esa voz en mi cabeza. “Es verdad, Gryph y yo somos amigos.”

“Pero, es más que eso, ¿no?”

Sentí que sus ojos se clavaban en los míos como si vieran mi alma. ¿Tenía yo alma?

Al parecer, las respuestas que buscaba estaban enterradas demasiado profundamente, o simplemente no existían, porque volvió a prestar atención a su comida. Tal vez sólo era una máquina después de todo.

“Luché con mi decisión, sabes”, dijo Aluran, tomando otro sorbo de su vino. “Creo que todos los seres deberían tener libre albedrío, pero cuando regresé los Reinos estaban sumidos en el caos, la gente sufría bajo la opresión de dioses corruptos. Necesitaba un ejército que fuera leal, no a mí, sino a un ideal. Lamentablemente, para garantizar esa libertad a los demás, tuve que imponer límites a la libertad de los tuyos. Lo lamento”.

No dije nada y corté otro trozo de mi filete. Lo miré y supe que si Gryph y yo estuviéramos al borde de la inanición le daría este trozo.

¿Era una lealtad real? ¿una emoción real?, o simplemente líneas de

código, que me obligaban a sentir y a comportarme de formas predeterminadas.

Pensé en el tiempo que pasé con Brynn y Sean, y en la cuestión de que me programaran para la lealtad. Me habían robado el libre albedrío. ¿En qué se diferenciaban del dios que se sentaba frente a mí?

Me obligué a bajar estos pensamientos. No me ayudaban. Podía llorar con mi terapeuta más tarde, si es que había un más tarde.

"Entonces, si dices que quieres ayudar a Gryph, ¿por qué nos atacaste cuando entramos en los Reinos?"

Una mirada de genuino pesar cruzó el rostro de Aluran.

"Fue el miedo. Incluso ahora, sigo luchando con mis impulsos y he tenido este poder mucho más tiempo que Gryph. Cuando me enteré de que tenía una Divinidad, surgieron en mí antiguos temores. Estaba desesperado por evitar que siguiera el inevitable camino de la destrucción. Él no entiende el poder que posee. Y si no se le enseña a controlarlo, lo destruirá".

"Y quieres, ¿qué, entrenarlo?"

"Sí. Sé que es difícil de creer". Aluran suspiró, se inclinó hacia adelante sobre ambos codos y me miró directamente. "El poder que posee Gryph me sedujo una vez, y supe lo que era, de lo que era capaz. Él no puede entender de lo que es capaz una Divinidad. Si no se le enseña a domar el poder, lo seducirá, lo destruirá. Le comerá por dentro y le desgarrará el alma. El poder es una droga más potente que cualquier opiáceo".

Pensé en los acontecimientos recientes y supe que Aluran tenía razón. Sólo tenía una pequeña muestra de poder en mi bucle temporal infinito, ¿y qué había hecho con él? Había matado repetidamente, sin remordimientos ni consecuencias. Se había vuelto adictivo.

"Gryph es un buen hombre", dije, molesto por lo penosa que sonaba mi voz.

"Yo también".

Me preguntaba si había entendido todo esto mal. ¿Y si Aluran decía la verdad? ¿Y si la Fuente me había puesto aquí para que pudiera ayudar a Gryph?

Debo proteger a Gryph.

Cállate, programación interna.

"¿Por qué debería confiar en ti?"

"Es el eterno problema de la vida mortal. Debes llegar con confianza antes de saber si puedes confiar".

"Eso no me ayuda, amigo". Si Aluran se sintió ofendido por mi falta de respeto, no lo demostró.

"Bajaré mis defensas de *Análisis* y dejaré que decidas por ti mismo".

Cerró los ojos y miró hacia adentro. Un momento después los abrió

de nuevo y me indicó que lo *analizara*.

Lo hice, y también utilicé *Conocer Deseos, Conocer Falsedades* y *Conocer Habilidades* en él.

El Alto Dios Aluran.
Nivel: *109.*
Salud: *4,178.*
Resistencia: *3.163.*
Mana: *2.175.*
Espíritu: *13.345.*
Raza: *Nimmerio (dios)*
Aluran es el Dios Supremo del Panteón
Fortalezas: *Nivel 6 de la Divinidad.*
Inmunidades: *75% de resistencia a todas las esferas de la magia.*
Debilidades: *Ninguna.*

Usaste con éxito ***"Conocer los Deseos"*** *en* ***el Alto Dios Aluran****.*
El Alto Dios Aluran desea expiar sus errores anteriores. Quiere proteger a la gente de los Reinos de todos los peligros. En concreto, quiere ayudar a Gryph a aprender a controlar su Divinidad.

Usaste con éxito ***Saber Falsedades*** *en* ***el Alto Dios Aluran****.*
El Alto Dios Aluran no es un hombre perfecto, ni un dios perfecto, pero no tiene engaño en su alma.

No soy idiota, bueno, no del todo, así que sabía que no podía confiar realmente en lo que estaba viendo. Era un dios después de todo, así que quién sabía qué habilidades tenía y qué podía ocultar.

Sin embargo, algo me hacía creer. Todo lo que Aluran había dicho sobre la seducción del poder era correcto. Mis interminables horas de entretenimiento me habían enseñado nada más que eso.

Usaste con éxito Conocer ***Habilidades*** *en* ***el Dios Supremo Aluran****.*

Habilidades mágicas: *Nivel (100% Afinidad) (Nivel)* ***Fuego:*** *59 (Oficial)*
Aire: *76 (Maestro)*
Agua: *36 (Aprendiz)*
Tierra: *55 (Oficial)*
Chtónica: *23 (Aprendiz)*
Empíreo: *76 (Maestro)*
Caos: *35 (Aprendiz)*
Orden: *45 (Aprendiz)*
Vida: *67 (Oficial)*
Muerte: *27 (Aprendiz)*
Pensamiento: *78 (Maestro)*
Éter: *25 (Aprendiz)*

Alma: *81 (Maestro)*

"Mierda", dije, y luego me quejé de haberlo dicho en voz alta. Había tardado una eternidad en conseguir que una habilidad alcanzara el rango de *Maestro*. Aluran había llevado todas las *Habilidades Mágicas al* menos al rango de *Aprendiz*. Supongo que ser un dios durante 50 años hace que todo sea posible.

Habilidades Marciales: *Nivel (Rango)* ***Tiro con arco:*** *76 (Maestro)*
Cuchillas pequeñas: *56 (Oficial)*
Cuchillas Largas: *83 (Maestro)*
Bastones/Lanzas: *35 (Aprendiz)*
Desarmado: *56 (Oficial)*
Armas contundentes: *35 (Aprendiz)*
Armas arrojadizas: *37 (Aprendiz)*
Armadura ligera: *35 (Aprendiz)*
Armadura pesada: *82 (Maestro)*
Esquiva: *73 (Oficial)*
Bloqueo: *65 (Oficial)*
Sigilo: *54 (Oficial)*

Aluran no sólo era un mago de los fuertes, sino que también era el puto Superman, si el hijo de Kriptón se hubiera criado como un Caballero de Camelot. Su habilidad de *Cuchillas Largas* era de 83 y su *Armadura Pesada* era de 82. Este tipo sería imposible de matar.

Tal vez deberías aceptar su ayuda Gryph. Sería mejor que enfrentarse a él.

Habilidades de conocimiento: *Nivel (Rango)* ***Analizar:*** *77 (Maestro)*
Desarmar trampas: *23 (Aprendiz)*
Percepción: *65 (Oficial)*
Adivinación: *35 (Aprendiz)*
Apertura de cerraduras: *35 (Aprendiz)*
Hurto 12 (Base)

Habilidades de artesanía: *Nivel (Rango)* ***Alquimia:*** *55 (Oficial)*
Artífice: *67 (Oficial)*
Herrería: *77 (Maestro)*
Cosecha: *45 (Aprendiz)*
Imbuir: *87 (Maestro)*
Habilidad de hechizo: *53 (Oficial)*
Invocación: *75 (Maestro)*

Bien, esto se está volviendo estúpido. No tenía forma de saber si lo que Aluran me estaba mostrando era la verdad, pero incluso si era

Informe Falso, eso sólo significaba que era aún más poderoso.

Esto sugería que Aluran era un libro abierto y que la historia que contaba ese libro era "ríndete mientras tengas la oportunidad".

No había dejado que le *analizara* para ganarse mi confianza, sino para llenarme de miedo. Para hacerme ver que, aunque estuviera mintiendo y tuviera mala intención hacia Gryph, no importaría mucho. El tipo estaba estúpidamente potenciado.

Pero al menos mi habilidad de Hurto era mayor que la suya.

Una indicación de Misión apareció en mi visión.

Se te ha ofrecido la Búsqueda: ***Uso responsable del poder 1***

El Alto Dios Aluran te ofrece una misión. Dile dónde puede encontrar a Gryph para que pueda ayudarle a entender y controlar el poder que posee. Aceptar esta búsqueda te hará ganar Renombre con el Alto Dios Aluran. Si te niegas, te ganarás la enemistad del Alto Dios Aluran, Y podrías poner en peligro a los Reinos.

Dificultad: *Complicado.*

Recompensa: *Renombre y desconocimiento.*

XP: *Desconocido.*

Me quedé sin palabras, y como probablemente habrás adivinado, eso es algo raro en mí. No tenía ni idea de qué hacer. Mi lealtad a Gryph era fuerte, pero era una falsa lealtad. No tenía ningún tipo de libre albedrío en la situación.

Por supuesto, cuando tuve libre albedrío lo utilicé para matar, matar y matar un poco más, así que tal vez no lo merecía.

Pero, descubrí que le creía a Aluran. Creo que temía lo que Gryph podría llegar a ser si no tenía un mentor. Una parte de mí incluso creía que realmente tenía de corazón el mejor interés para los Reinos.

"Puedo decir que no estás convencido", dijo Aluran.

"No soy tan tonto como parezco", dije, y luego refunfuñé para mis adentros por el insulto que me había autoinfligido.

"No, no lo eres. De hecho, eres extraordinario".

Mis ojos se levantaron de golpe. "¿Qué quieres decir?"

"Eres descarado, inmaduro y sarcástico, pero más allá de eso hay algo antiguo en ti. Algo que no entiendo".

"Como dije, soy especial".

"Entonces déjame ayudarte también. Gryph, tú y yo, juntos podríamos hacer de los Reinos un lugar de paz y maravilla. Podemos dar paso a una nueva era dorada".

"¿Cómo puedo confiar en ti?"

Aluran se encogió de hombros y me miró directamente. "En última instancia, tienes que tomar esa decisión por tu cuenta".

"Eres una gran ayuda aquí, amigo".

Aluran sonrió y se inclinó hacia delante. "Si estás dispuesto, me gustaría regalarte algo. Sólo un pequeño agradecimiento por haber

considerado mi oferta. Sin compromisos".

"Um, claro", dije. "¿A quién no le gusta el botín?"

Aluran juntó las manos con las palmas hacia arriba y cantó en voz baja. No pude entender las palabras que pronunció, si es que fueron palabras, pero una esfera de luz dorada creció en su mano.

Vi cómo se arremolinaban intrincados patrones geométricos a través de flujos de palabras en un idioma que, de alguna manera, sabía que no se había hablado en los Reinos en milenios.

La matriz de luz palpitaba, pulsaba y se replegaba sobre sí misma. Luego se calmó, convirtiéndose en un globo reflejado de energía dorada.

Con un suave empujón, la pelota flotó hacia mí. Me revolví hacia atrás en mi silla, pero no pude moverme lo suficientemente rápido.

El globo voló hacia mí e impactó en mi pecho. Esperaba un gran dolor y que me arrojaran de la silla, pero en su lugar sentí un calor de bienestar que calmó los dolores y las heridas, que no sabía que había, tenido hasta que se desvanecieron.

Mientras el confort recorría mi cuerpo, una indicación apareció en mi visión.

Se te ha concedido el Boon de un solo uso ***La Égida del Alto Dios.***

La Égida del Alto Dios es un escudo defensivo que impide que cualquier poder, hombre, bestia o dios, haga daño de cualquier tipo al usuario durante una hora.

Este *Boon* era increíble. El Alto Dios me había dado una forma de ser inmune a su poder. Miré a Aluran con asombro.

"Toda una rama de olivo", dije.

"Te lo dije Lex, sólo quiero hacer de los Reinos un lugar mejor para todos. Sin embargo, sé que tenemos un desequilibrio de poder entre nosotros. Espero que este *Boon* te haga sentir más tranquilo. Si alguna vez te sientes amenazado por mí, puedes usarlo para protegerte".

"Sin embargo, sólo durará una hora".

El Alto Dios extendió sus brazos. "Si fuera permanente, el desequilibrio seguiría existiendo"

"Sin embargo, se inclina a mi favor", dije con un movimiento de cabeza.

"Quiero confiar en ti Lex, pero también tienes que ganarte esa confianza".

"Me parece justo".

"Ayúdame a ayudar a Gryph. Ayúdame a ayudarte a ti. Hay mucho más que puedo enseñarles a ambos".

No voy a mentir y decir que no me sentí tentado. Así es como funciona el poder, después de todo, y no te preocupes, eso es exactamente lo que Aluran me estaba ofreciendo.

Una vez más, mi mente se dejó llevar por una marea de culpa hacia mis acciones en la posada. Ya había demostrado una y otra vez que no me iba bien con el poder. Quizá Aluran pudiera ayudarme a domar mis peores instintos.

Pero algo seguía sin estar bien. Necesitaba una segunda opinión. Sabía lo que tenía que hacer, pero no sabía si Aluran me dejaría hacerlo.

Sólo hay una forma de averiguarlo.

Tomé un último sorbo de mi vino y levanté la copa hacia el camarero. Esto atrajo la atención de Aluran y los dedos de mi mano izquierda, ocultos bajo la mesa, comenzaron a lanzar *Comunión*.

Los ojos de Aluran se dirigieron a los míos y sentí que utilizaba *Analizar, ventaja Ósmosis de Hechizo* en mí. Comenzó una feroz e invisible batalla de voluntades y, a medida que las nieblas se iban extendiendo y el tiempo se detenía, sentí que el sudor me resbalaba por la sien y por la cara.

Mi viejo amigo Rubik apareció flotando, aún con mi globo ocular robado. Eso me jodió un poco la mente. ¿Cómo es que todavía tengo el mío cuando él también lo tenía?

O, ¿lo tiene? ¿Era la forma física de Rubik información viva? Si es así, eso explicaría cómo poseía mi ojo, mientras éste seguía sentado cómodamente en mi propio cráneo. Quizás era como una fotocopiadora de cosas. Al fin y al cabo, yo conservaba todo mi conocimiento y experiencia en cada bucle, pero nada del botín.

En cualquier caso, era espeluznante que te mirara una versión gigante de tu propio ojo, pero no tenía tiempo para reflexionar sobre esa particularidad de la mecánica de los juegos cuánticos multirreales. Estaba a punto de hacer la pregunta más importante de mi vida.

"¿Es Aluran la persona adecuada para ser el mentor y guía de Gryph en los Reinos?"

NO, pensó Rubik directamente en mi mente.

Sentí que mi cuerpo se agarrotaba por la aprensión y el miedo. "Mierda, ¿qué hago ahora?" Estaba tan perdido en mis propios pensamientos preocupantes, que casi no me di cuenta de que Rubik seguía aquí, mirándome fijamente sin pestañear. Lo miré y él levantó su brazo derecho.

Dobló dos de sus tres dedos de goma hacia abajo y movió lentamente el único dígito hacia mí. Me asusté internamente, recordando la última vez que los dedos del cubo se habían acercado a mí.

"Um, Rubik viejo amigo, ¿qué pasa?"

Quería retroceder, pero la extraña física del *Reino del Orden* hacía que cada paso atrás fuera una carroza hacia adelante para Rubik.

Su dedo se acercó a mi pecho, pero esta vez no escarbó en mi

carne ni sacó trozos de mí para un bocadillo de mediodía. Esta vez simplemente puso su dedo sobre mi corazón. Miré hacia abajo y luego hacia arriba, a los ojos de Rubik.

Mantuvo el dedo ahí un momento y luego me dio tres golpecitos en el pecho. Luego se dio la vuelta y se alejó flotando. La niebla se desvaneció y el tiempo volvió a empezar.

Casi salté de mi asiento. Sentí el cosquilleo de la *Ventaja, Ósmosis de Hechizos,* de Aluran, y sentí que un muro de voluntad se cerraba de golpe en mi mente. Un ceño fruncido cruzó el rostro del Alto Dios.

"¿Pensé que íbamos a ser amigos?"

"Lo seremos", dije, forzando la calma en mi mente y mi cuerpo. "Pero, la confianza es una calle de doble sentido".

Un pequeño ceño fruncido torció la boca de Aluran, pero rápidamente lo desterró y sonrió. "Por supuesto, tienes razón".

Fue entonces cuando lo vi, una pequeña mota de oscuridad en sus ojos. No creo que Aluran mintiera, ni siquiera ahora, pero no era el dueño de sus impulsos más oscuros que pretendía ser. Tal vez quería ayudar a Gryph. Tal vez deseaba hacer de los Reinos un lugar mejor. Pero en ese momento, vi la oscuridad que aún vivía dentro de él. Lo vi porque era la misma oscuridad que vivía en mí.

"Gryph necesita a alguien que lo guíe", dijo Aluran, su voz era toda certeza y sinceridad.

Me llevé la mano a la cara y me acaricié la barba, actuando como un hombre que toma una decisión difícil.

Pero mis dedos estaban ocupados, buscando entre los mechones de pelo enmarañado. Encontraron el pequeño objeto que había escondido allí y lo sujetaron con fuerza.

Le robé el frasco de veneno a Seraphine cuando salí a trompicones de la posada del Unicornio Brillante. Sabía que era un movimiento desesperado y los dedos me temblaban de miedo al apartar la mano de la barba. Miré a Aluran tratando de evitar que me temblara la mano.

"Ese alguien tiene que ser yo, Lex. Sabes que es cierto".

"No hombre, ese es mi trabajo".

Abrí el pequeño frasco y me bebí el horrible líquido negro de un rápido trago.

Desventaja añadida.

Fuiste envenenado.

Fuiste envenenado por la Ruina en Vida, un veneno ácido que está derritiendo tu cuerpo.

La Ruina en Vida es inmune a los contra agentes y deja sin efecto los hechizos y pociones de curación durante 10 segundos.

50 de daño por segundo durante 20 segundos.

Saber lo que estaba a punto de suceder hizo que esta vez fuera

mucho peor. Empezó por mis labios y luego se me metió en la boca y en la garganta. Mis dientes se derritieron y apareció un agujero en mi garganta. Tosí sangre mientras el veneno hervía mi carne.

Aluran saltó por encima de la mesa de un salto y aterrizó suavemente a mi lado. Lanzó hechizos de curación y rápidamente frunció el ceño al darse cuenta de que eran ineficaces.

"¿Qué hiciste?" Dijo con rabia y, por primera vez, vi al verdadero Aluran, el ser oscuro que tanto le costó domar y ocultar.

Tiró del brazo hacia atrás y golpeó con todas sus fuerzas. Fue un movimiento de ira y frustración incontroladas. La piedra del suelo junto a mi cabeza se astilló bajo el furioso golpe.

A pesar de la agonía que me desgarraba el cuerpo, me reí, bueno, intenté reírme, pero es muy difícil hacerlo cuando la boca y la garganta se han derretido. Lo que salió fue un patético chisporroteo de dolor. Así que hice lo único que se me ocurrió.

Extendí ambos dedos del medio y le di la doble paloma a su alta excelencia.

12

Volví a estar donde todo empezó. La taza golpeó la mesa con una descarga de energía. Gaarm me dedicó su estúpida sonrisa.

"Voy con todo", dijo, pero mi mente estaba en otra parte. Todavía estaba en este maldito bucle. ¿Era permanente? ¿Estaba condenado para siempre a repetir el mismo maldito día una y otra vez, por toda la eternidad?

"Tal vez debería haber aceptado la oferta de Bechard", dije, con la duda que me invadía.

"Oye, enano, ¿qué quieres hacer?" Gaarm refunfuñó.

"Soy ordoniano", dije. "Sí, lo sé, lo sé, pero créeme que es lo que pone". Tiré mi tarjeta encima del montón de monedas y me retiré.

"Pero señor, usted tiene la mano ganadora", dijo el dealer.

"Hice trampa y lo siento mucho. Es tu día de suerte Gaarm".

Me levanté, me dirigí a la barra y pedí una copa de vino de fuego eldariano del maestro Grimslee. Le di un sorbo mientras pensaba en mi situación.

Si este bucle temporal en el que estaba atrapado se parecía en algo a la película El *día de la marmota*, entonces necesitaba aprender una lección, o convertirme en una mejor persona, o lograr alguna tarea antes de poder liberarme.

Aparentemente esa tarea no era mandar a un dios a la mierda por muy divertido que fuera.

Debo proteger a Gryph.

La verdad es que no me gustaba esa vocecita, pero después de fruncir el ceño y mandarla a callar, se me ocurrió algo como un puñetazo en las tripas. La respuesta había estado ahí todo el tiempo, sólo que la había perdido de vista entre tanto asesinato y caos.

"Tengo que proteger a Gryph", dije.

"En eso consiste la vida. Proteger a los que quieres", dijo Grimslee y se sirvió una copa. Levantó su copa y brindamos. "Por Gryph".

"No me agrada mucho el tipo", dije y tomé un sorbo.

“Así es como funciona a veces. No soporto a mi mujer la mayoría de los días, pero la quiero y mataría por protegerla”.

“Sabes amigo, puede que tengas razón”, dije.

Tal vez era así de simple. Proteger a Gryph no era sólo evitar que la Agente me llevara a Aluran. No era sólo descubrir lo poco que podía confiar en el Alto Dios. Para proteger realmente a Gryph, y a los Reinos, tenía que cambiar. Tenía que convertirme en un mejor yo. Tenía que darme cuenta de que, a pesar de estar programado para la lealtad, todavía tenía una opción. Esa elección era convertirme en el mentor que Gryph necesitaba.

Sólo había una cosa más que tenía que hacer antes de comenzar mi viaje hacia la iluminación.

Necesitaba matar a la Agente. No puedo decir por qué, pero estaba bastante seguro de que mi cambio interno había roto el bucle. Llámalo intuición, o quizás fe.

Maldita sea, Vonn, ¿me hiciste un creyente?

Sin embargo, estaba seguro de una cosa: todavía tenía que matar a la Agente. O bien seguía en el bucle y matarla era la clave final, o el bucle ya se había roto. Lo que significaba que, si me capturaba, probablemente cantaría como un bebé a Aluran. Y si me mataba de cualquiera de las docenas de formas divertidas que había hecho en el pasado, sería permanente.

Se sentía extraño, después de morir miles de veces, de repente encontré que mi vida era muy valiosa. Pero, todo sería para nada si la Agente me capturara.

Hice algunos preparativos, pero ahora que tenía el Boon *de Aluran* pensaba ocuparme del trabajo pesado por mi cuenta. Una parte de mí se preguntaba cómo había conseguido, del propio Alto Dios, exactamente lo que necesitaba para derrotar a la Agente de Aluran. Estaba seguro de que él no sabía nada del bucle temporal, pero seguía pareciendo una increíble coincidencia.

Fue entonces cuando mis ojos se posaron en el asiento de Vonn, y escuché sus palabras. Si la Fuente quiere.

“¿Podría ser?” pregunté y miré hacia arriba como si buscara un poder superior imaginario.

Me quedé allí durante unos minutos, tratando de encontrar alguna señal de que mis locos pensamientos pudieran ser ciertos. Los clientes chocaban conmigo, murmurando y quejándose. Recibí miradas extrañas y algunas maldiciones, pero no oí ninguna voz de lo alto, no recibí ninguna palabra de sabiduría. No recibí nada.

“Bueno, supongo que entonces depende de mí”.

Pasé los últimos minutos antes de la llegada de la Agente despidiéndome de mis compañeros de posada.

Curiosamente los echaba de menos a todos, incluso a Gaarm.

Cuando la Agente entró, yo estaba sentado en mi mesa y la de Vonn, con las piernas cruzadas y las manos en el regazo.

Activé mi Boon *Égida del Alto Dios* y me lancé al ataque. Esta historia ya ha tenido demasiada sangre, así que no os aburriré con todos los detalles sangrientos. Basta con decir que, con el Boon, la Agente no tenía ninguna posibilidad de vencerme.

Mi única debilidad era mi propia *resistencia,* y para eso tenía a Percinius, el sacerdote fanático.

Nuestra batalla fue titánica, y la Agente siguió siendo dura, pero pronto comprendió que la vencería. Yo estaba bañado en un brillo constante del *boost de resistencia* de Percinius, mientras que su *resistencia* y su *salud* se agotaban más rápido que los cosmos en una despedida de soltera.

Eventualmente ella cayó.

Esta vez me tapé los ojos y me preparé para la explosión de luz que acompañó a su *Boon*. Se levantó, completamente curada, y me miró con recelo.

“Hola Anveryn, ¿cómo van las cosas?”

Sus ojos se abrieron de par en par en estado de shock y luego se expandieron en miedo. “¿Cómo? ¿Cómo recibiste la bendición del Alto Dios?”

“Somos amigos, Aluran y yo”.

Fui al ataque. Créeme, me sentí mal por ello, sobre todo porque ella parecía realmente destrozada por la revelación. Es duro ser abandonado por los que quieres y me sentí fatal por ella.

Sabía que Aluran no la había abandonado, pero pasaría los últimos momentos de su vida dudando de todo aquello en lo que había creído.

Sin embargo, en lugar de hacer que se detenga, caiga y llore, redobló su ataque.

Pero ambos sabíamos que no sería suficiente, y a pesar de mis recelos seguí con mi furioso ataque. Varias veces trató de matar a Percinius, y aunque técnicamente no lo necesitaba para vencerla, me habría sentido muy mal si hubiera matado al tipo; ya sabes, matarlo de verdad.

Así que hice todo lo posible para protegerlo de ella, y casi lo conseguí. Finalmente, la Agente volvió a caer, rota, sangrando y mirándome con incredulidad. Casi me sentí mal por ella mientras levantaba mi martillo sobre mi cabeza.

“Lo siento, chica”, dije, y le di el golpe final con mi martillo.

Murió, allí mismo, en el suelo de tierra dura de aquella posada de mala muerte. Esta vez, era de verdad. Esta vez, el bucle no volvería a empezar. Me sentí culpable por eso.

Dejé caer mi martillo y entonces empezaron los gritos. Cuando te vi a ti y a tus compañeros levanté las manos por encima de la cabeza.

*****

“Como ves, mi historia lo explica todo”, dije.

Intenté echarme hacia atrás, pero las cadenas que sujetaban mis muñecas esposadas eran demasiado cortas. Intenté parecer tranquilo, pero tenía sed, me picaba mucho la barba, me dolía el culo de estar quieto en esta maldita silla durante horas y, el mísero saco de lana, que me habían dado después de confiscar todas mis cosas, me estaba provocando un sarpullido.

“A ver si lo entiendo”, dijo el sonido de la voz del Jefe de Policía Nahrman, que aplastaba la grava, mientras me miraba fijamente con ojos sin pestañear. “¿Estás confesando, ¿qué? 1.000 asesinatos imaginarios para explicar un asesinato real?”

“Vaya, ¿son realmente tantos? Puede que se te den mejor las matemáticas que a mí, así que te tomo la palabra. Pero sí, me estoy confesando”.

“¿Y entiendes que, en la Guardia de Harlan, el asesinato es un delito de horca?”

“Sí, en la bonita colina a las afueras de la ciudad”.

Me miró intensamente como si pudiera mirar dentro de mí y obtener las respuestas que necesitaba. Arrugó en señal de irritación e intentó una táctica diferente.

“Así que, cuando te encontré, estabas escarbando alrededor de su cadáver. ¿Buscando algo?”

“Sí, la *Orden* que llevaba.”

“El pergamino que quemaste”.

Asentí con la cabeza.

“Pero ¿por qué quemarlo y luego confesar?”

“La *Orden* estaba escrita con poderosa magia. Era su insignia de autoridad. Si la hubieras leído, te habría obligado a llevarme a Aluran. No habrías tenido otra opción. Así que usé Llamas y huzzah ambos estamos mejor”.

“¿Cómo lo sabes?”

Me incliné hacia delante una vez más.

“Eres un hombre ocupado, ¿verdad? Tienes una ciudad que proteger. ¿Podrías protegerla si tuvieras que pasar semanas escoltándome a Avernia?”

“No, no podría”.

“¿Ves?, estoy de tu lado. Además, ¿no te han funcionado todos los consejos que te di?”

“¿Se refiere a las recompensas por los asesinos, los violadores, los jefes de la mafia, los pirómanos, los asesinos y los fanáticos religiosos?” El Jefe de Policía leyó las notas que había tomado su ayudante.

“No olvides a Gaarm, el abusador de ganado”.

“Lo estaba intentando”, dijo con el rostro fruncido.

“Bueno, ¿lo hicieron? ¿Tuvieron éxito?”

“Sabes que lo hicieron”, dijo Nahrman con un gruñido. “Viste que mis hombres trajeron a todos los malditos. También tuvieron que triplicar las celdas. La Guardia de Harlan no está equipada para contener a tantos criminales a la vez”.

“Es una ciudad tan bonita”.

“Así que, voy a exponer mi problema para ti”, dijo el Jefe de Policía. “Si estás diciendo la verdad, eres el peor asesino en masa en la historia de los Reinos, y eres buscado por el Alto Dios Aluran. Si estás mintiendo, entonces eres un criminal demente”.

“Una evaluación precisa y justa, diría yo”.

“Ese es mi dilema moral, ya ves. Si eres un loco, no puedo de buena fe ejecutarte. No me gusta ejecutar a los locos. Prefiero enviarte a los Hermanos de Zeckoth, a ver si pueden volver a poner tus sesos en su sitio”.

“Eso suena horrible”.

“¿Más horrible que ser colgado?”

“Bueno, tal vez igual de horrible”, dije, rascándome de nuevo la barba.

“Eres consciente de que, declaraciones como esa, me van a inclinar a decidir que tus sesos están revueltos, ¿verdad?”

Me encogí de hombros.

“Por otro lado, si estás cuerdo, entonces es mi deber como Jefe de Policía y leal servidor del Panteón enviarte a Avernia, debido a que me hiciste saber de la *Orden* emitida sobre ti”.

Volví a encogerme de hombros, tratando de enterrar el pánico que esa idea me producía en las entrañas.

“Ahora, aquí hay otra arruga, y es una que no entiendo. Creo que quieres que te ejecute”.

“¿Qué le hace pensar eso?” Dije, sabiendo que mi ignorancia fingida no engañaba al Jefe de Policía.

“Mi trabajo es leer a la gente, y soy muy bueno en mi trabajo”.

“Y tú también eres muy guapo”, le dije, dándole un repaso al hombre.

Era guapo de la misma manera que un bulldog flatulento era guapo, es decir, en absoluto. Me sonrió de la forma en que un hombre sólo puede hacerlo cuando conoce la verdad sobre sí mismo y la ha aceptado.

“No puedes escapar, pero prefieres morir antes que renunciar a este Gryph que estás protegiendo. Eso es algo que puedo respetar. Y quizás pueda ayudarte”.

“¿Eh?” Dije.

El Jefe de Policía se dirigió a su empleado. “Déjenos”. El anciano miró sorprendido, pero el Jefe de Policía se mantuvo firme. “¡Ahora!”

El pequeño hombre recogió sus papeles, plumas y tinteros y salió de la habitación.

“Y cierra la puerta detrás de ti”, ladró el Jefe de Policía.

El anciano refunfuñó, pero hizo lo que se le había ordenado. Cuando nos quedamos solos, Nahrman suspiró y me miró.

“Ahora, sé que asesinaste a esa mujer, y tal vez creías que tenías una causa justa para hacerlo. Te mueve la necesidad de proteger a los que te importan. Lo entiendo. Lo que no entiendo es ¿cómo sigues creyendo que puedes salirte con la tuya? No eres un hombre que esté dispuesto a morir, lo que me dice que no crees que lo harás. ¿Te importaría iluminarme?”

Me estaba sintiendo incómodo. Había probado a *analizar* al Jefe de Policía en el momento en que me llevaron ante él y había recibido una respuesta bastante interesante. Lo intenté de nuevo y obtuve la misma respuesta.

Analizar fue Bloqueado por la Marca, Don ***de la Ley,*** *Jefe de Policía.*

“Ya sabes que eso no va a funcionar”, dijo y se subió la manga para mostrarme un tatuaje en el antebrazo.

Era una estrella de cinco puntas encerrada en un círculo. Mientras la miraba, la *Marca* brillaba.

“Mientras sea Jefe de Policía, esta *marca* me protegerá de cualquier uso de *Analizar*. No puedo permitir que todos los criminales que traigo sepan lo que yo sé. Tendrías que haber alcanzado *el Rango de Gran Maestro* para que Analizar fuera efectivo, y eso es algo que aún no consigues”.

“Escucha”, dije, con una voz cada vez más desesperada. “Confesé. Si necesitas que firme algo, lo firmaré, pero tienes que llevarme a esa colina y colgarme antes de que esa zorra pueda volver aquí”.

“Así que era una jugadora”, dijo el Jefe de Policía. “Lo sospechaba”.

También había sido una novedad para mí.

Después de que ella yaciera muerta a mis pies, busqué entre sus cosas. El *anillo*, la cosa que le permitía ignorar mis *Rayos de orden*, no salía. Tampoco sus espadas ni su armadura.

La mierda tenía una Atadura de Alma para ella, lo que sólo podía significar una cosa. Era una jugadora, y después de reaparecer, volvería. Saqué algunas cosas no ligadas de su cuerpo antes de que me arrestaran, pero la mayoría eran inútiles y fueron confiscadas.

“No sabía que era una Jugadora, no hasta después de haberla matado. ¿Cómo lo supiste?”

“Unas horas después de que te arrestáramos, su cuerpo se disolvió”.

“¿Disuelto?” Mi cara se torció de disgusto.

“En un charco rancio de pegamento. Hizo un gran lío, y el olor era horrible, incluso echó a nuestro enterrador de la habitación”. El Jefe de Policía se inclinó hacia delante y me miró a los ojos. “¿Eres un jugador? ¿Por eso quieres que te ejecute?”

Consideré la posibilidad de mentir, de decirle al hombre lo que quería oír, pero de alguna manera, sabía que él vería a través de mí.

“No, no soy un jugador, soy un NPC”.

“Hmmm”, dijo. “Sabes que los NPCs no vuelven de más allá de los Velos Grises, ¿verdad?”

“Sí”, dije, y una enorme sonrisa cruzó mi rostro.

“¿Aun así, quieres que te ejecute?”

“Sí”, dije. “Estoy cansado y he fallado. Mi única oportunidad de proteger a Gryph ahora es alejarme de esa perra, permanentemente”.

“Bien, pues no puedo concederte ese deseo. Para ser honesto, no creo que pudiera detenerlo, aunque quisiera. Agitaste un avispero en la Guardia de Harlan con el que sospecho que tendré que lidiar durante años”.

“Lo siento”, dije.

“Lo añadiré a los cargos”.

El Jefe de Policía Nahrman se levantó y se dirigió a la puerta. Se detuvo, pero no se dio la vuelta.

“Gracias, hiciste de esta ciudad un lugar más seguro”.

Luego salió y oí cómo se cerraba la puerta detrás de mí.

13

La Guardia de Harlan no había vivido nada parecido a ese día. Era como si la persecución del Bronco blanco de OJ Simpson le hubiera llevado a la crucifixión de *La Pasión de Cristo*, sin toda la sangre y la persecución religiosa.

De acuerdo, tal vez fue una analogía de mierda, pero dame un respiro, estaba cansado y a punto de morir.

Todo el pueblo observó a mi perpetrador subir a la colina. Entorné los ojos hacia el duro sol y hacia la horca recién levantada en lo alto de la colina, al otro lado del puente. Me hubiera gustado poder levantar los brazos para tapar el sol, pero tenía las manos atadas a la espalda. Después de todo, era un asesino.

Un tomate me salpicó el costado de la cabeza y me alivió un poco el brillo. Parecía haber una verdadera diferencia de opiniones sobre mí en la ciudad. Algunos de los curiosos aullaban de rabia, mientras que otros me vitoreaban y me daban un fuerte espaldarazo.

El jefe de la policía me dijo que realmente había irritado a la gente. Había desenmascarado al sindicato del crimen local, lo que hizo que el señor Grimslee y sus patrocinadores en el ayuntamiento no estuvieran muy contentos.

Sospeché que muchos de los malhechores que me atiborraban de víveres estaban pagados por ellos o habían visto su riqueza mal habida disminuida de repente.

Sin embargo, la mayoría de las víctimas de su extorsión se encontraban entre mis fans. Y les sonreí con un agradecimiento genuino. Te sorprendería lo mucho que ayuda una sonrisa cálida y genuina cuando te enfrentas a una muerte inminente.

Llevaba los mismos trapos que me habían dado cuando me ficharon. Pedí que me devolvieran mis ropas sacerdotales, pero el alcalde dijo que había degradado el nombre de mi dios y que, por tanto, ya no era digno de mi título.

No parecía importarle que mi dios estuviera muerto, y me

reprendía con furia moralista. Que se enfrentara a un tribunal por su asociación con Grimslee no le pareció algo hipócrita

El día era caluroso y tenía una sed tremenda. Varios tomates más se estrellaron contra mí, lo que no me molestó demasiado, porque un poco de su jugo me llegó a la boca. Sin embargo, la piedra que me golpeó en el ojo y me hizo sangrar, sí me molestó.

"Ya está bien", oí decir al Jefe de Policía Nahrman y luego estaba a mi lado, protegiéndome de más daños con su terrible mirada. "Ya se enfrenta a la horca. Déjenle la dignidad que tiene".

Otra piedra me golpeó en la cara y Nahrman chasqueó un dedo y señaló al culpable. Uno de sus ayudantes se acercó y empujó al hombre hacia atrás. Entonces sentí una mano firme, pero suave, en mi espalda, que me guiaba por el puente donde había muerto tantas veces.

El Jefe de Policía se acercó y me susurró al oído.

"Estás planeando escapar".

Estuve a punto de tropezar, pero el férreo control del Jefe de Policía me mantuvo en pie. Mis ojos se dirigieron a él y supe que sus palabras no eran una pregunta, sino una afirmación. Sabía que esos ojos descubrirían cualquier mentira que yo pudiera decir, así que hice lo único que podía hacer y asentí.

"Ya veo. Quieres que te lleve a la colina que casualmente está fuera de la esfera del viejo campo de negación del Harlan".

Mis ojos se abrieron de par en par y supe que me había delatado. El jefe de policía Nahrman me sonrió.

"Maldita sea", dije en voz baja.

"Así que, o tienes una Piedra Portal, o tienes un cómplice que puede sacarte de aquí".

"Sí", dije y bajé la cabeza. Lo *siento Gryph, te he fallado*.

Había llegado hasta aquí, había vivido mil muertes y había matado a innumerables personas, sólo para fracasar. Se me llenaron los ojos de lágrimas y me sentí como cualquier delincuente al final de un episodio de *La Ley y el Orden*, destrozado, golpeado y listo para derramar mis entrañas en una dramática escena de confesión.

El Jefe de Policía me miró fijamente, pero ya había agotado todas mis ocurrencias o respuestas ingeniosas.

"Te ganaste la ira de algunos poderosos, y no me refiero a la chusma que dirige la Guardia de Harlan. Te ganaste la ira del Panteón, del mismísimo Alto Dios Aluran".

Me detuve y miré al suelo a mis pies.

"Entonces, ¿de vuelta a la celda?"

Durante unos largos momentos, el Jefe De Policía se limitó a mirarme. El sonido del río burbujeante, que tantas veces había sido el presagio de mi muerte inminente, me tranquilizó. Podía sentir que el

estado de ánimo de la multitud pasaba de la excitación a la confusión. Finalmente, el Jefe de Policía se inclinó hacia mí.

"Mucha gente por estos lares no tiene fe en el Panteón", dijo, y mis ojos se dirigieron a los suyos. "Muchos de nosotros hemos visto las fechorías cometidas en nombre de falsos dioses. Algunos de nosotros incluso hemos estado en el extremo de sus lanzas. A otros nos ha ido aún peor".

Me miró y sonrió.

"Te llevaré a la colina. Sólo espero que realmente tengas una manera de salir de la soga del ahorcado".

"Gracias", dije.

Me empujó con bastante fuerza, pero controlé mi ira, comprendiendo que tenía que guardar las apariencias. Los últimos cientos de metros me parecieron una eternidad instantánea, ya que el tiempo se aceleró y se arrastró.

Tal vez me volví loco.

Pero, finalmente, estuve en la horca. El alcalde se adelantó y leyó los cargos contra mí, pero no escuché. Entonces la soga se deslizó sobre mi cabeza y alrededor de mi cuello. La multitud enmudeció y sentí la tela de la capucha del verdugo rozando mi oreja.

"Hola camarada", dijo el verdugo encapuchado en voz baja y sólo para mis oídos.

"¿Vonn?" Dije en shock.

"En efecto. He noqueado al verdugo y le he robado la capucha. Fue un poco divertido".

"Oh, amigo, te convertiste en Enrico Pallazzo para mí", dije, con total alegría. "Eres el mejor".

"No tengo ni idea de quién es".

"Sí, poca gente lo sabe, pero los que lo entienden se están riendo ahora mismo".

"Estoy aquí para liberarte".

"No es necesario, amigo mío. Lo tengo cubierto. Pero mantente cerca".

Casi podía sentir la sonrisa de Vonn. "Tienes la Piedra Portal de la Agente", dijo.

Tenía razón, y en ese mismo momento la piedrita mágica que era mi salvación estaba en el agarre mortal de mi mano derecha. Había estado allí desde que el pelotón de ejecución había venido por mí.

Hasta ese momento lo había escondido en mi barba. Sí, como el veneno y el trozo de rollo de salchicha de hace tanto tiempo. Qué extraño que mi vida dependiera de un capricho del destino y de una barba rebelde.

Si no me hubiera hundido tanto y hubiera comido esa migaja de exquisitez olvidada, tal vez nunca hubiera descubierto lo que todo

hombre con barba daba por sentado.

Las barbas eran un tesoro de delicias ocultas.

Después de matar a la Agente, me apresuré a buscar la Piedra Portal. Claro, quería quemar la *Orden* y robar todo su botín. Hasta ese momento decepcionante, no tenía ni idea de que era una jugadora. Eso me había encabronado. Me había dejado la piel y sentía que me merecía su equipo.

Pero, dadas las circunstancias, estaba contento con la Piedra Portal y con la vida continua que me compraría. Además, su esbelta armadura no habría hecho justicia a mi figura.

Así que, justo antes de que llegaran los agentes, escondí el milagro tamaño canica en mi barba, y cada pocos minutos después, comprobaba obsesivamente si seguía allí.

Todo el mundo, incluido el jefe de policía Nahrman, asumió que yo era un pretencioso hípster con barba, demasiado orgulloso de que los genes en los que no había influido me hubieran dado un vello facial decente.

Luego fue un juego de espera. El jefe de policía y yo nos conocimos y nos hicimos mejores amigos de lo que jamás soñé que fuera posible.

Todo el tiempo seguí usando *Seguimiento de Jugador*. Me seguía dando un mensaje de ERROR, que era la verdadera razón de mi creciente depresión.

Pero entonces, día feliz, justo en el momento en que el Jefe de Policía se dio cuenta de que yo era un NPC, sentí a Gryph. Sabía dónde estaba.

Todo lo que tenía que hacer era ir más allá del campo de negación y volver a mi buen amigo. Entonces le daría un puñetazo en la boca por hacerme pasar por toda esta mierda. Tenemos una relación complicada.

El alcalde estaba terminando su discurso y se volvió hacia mí.

"¿Tiene el condenado alguna última palabra?"

"Sí, la tengo". Me aclaré la garganta de forma demasiado dramática y odiosa. Esto duró varios segundos antes de que la irritación del alcalde se desbordara y me gritara que siguiera adelante.

"No hay hombres perfectos ni muchas mujeres perfectas. Yo no soy un hombre perfecto, ni una... Umm... mujer perfecta, pero he tratado de vivir mi vida según los ideales en los que creo. Claro, a veces esos ideales me han llevado a desafortunados incidentes de asesinatos en masa, y tal vez, sólo tal vez, ocasionalmente, me ha gustado la matanza, pero pregunto, ¿le hace eso a uno una mala persona?"

Numerosos asentimientos y varios murmullos confusos de "Sí" llenaron el auditorio, incluso de algunos de los que, hasta entonces, habían sido realmente partidarios.

Esto no está saliendo como esperaba.

“De todos modos, mi punto es que todos tratamos de hacer lo mejor que podemos en esta vida. Ese, supongo, es mi mensaje para todos los que están reunidos aquí hoy”.

Hice una pausa y, aparte de alguna tos ocasional, la multitud me miró con un silencio confuso.

“Bien, de todos modos, eso es todo lo que tengo que decir hoy, aparte de esto. Niños, digan no a las drogas, Just do it y, sigan en la escuela”.

Miré al alcalde y sonreí. Frunció el ceño a través de sus finos labios y sus ojos de comadreja me miraron con juicio.

“Nos vemos en el otro lado”, dije, y envié una orden mental a la Piedra Portal.

Vonn me agarró con demasiada fuerza, como una novia realmente excitada por un paseo en la nueva motocicleta de su apuesto novio. Sin embargo, sólo tuve un momento para sentirme incómodo antes de que el mundo se volviera al revés.

La luz se expandió y se contrajo en concierto. Arriba se convirtió en abajo, la izquierda se convirtió en la derecha y entonces nos desplazamos y nos encontramos en otro lugar. Caí de rodillas y el ligero engrudo y pan duro como una piedra que me habían dado en el calabozo volvieron a subir.

“¿Estás bien?”, oí decir a Vonn.

Le devolví el gesto de la mano con fastidio.

¿Por qué todos los demás parecen inmunes a esa mierda?

Al menos esta vez estaba en una hierba suave. Después de un minuto recuperé la compostura y me puse de pie. Vonn me pasó un odre de agua. Bebí con ganas y se la devolví.

“Gracias”, dije. “Por todo”.

Asintió con la cabeza y luego me señaló la cara. “Tienes algo en la barba ahí”.

Me levanté para comprobar que mi barba no se había salvado de mis arcadas. Trozos de mugre parcialmente digerida cubrían mi espeso vello facial.

“Uggh, necesito afeitarme esta cosa”.

Vonn me entregó una mochila que se parecía mucho a la mía. La abrí y encontré todo mi equipo. Mis ojos se alzaron y él me respondió antes de que la pregunta se formara en mis labios.

“Te dije que era más maleante que caballero. Mientras todos estaban distraídos con los arrestos masivos y tu interrogatorio, me tomé algunas libertades con el armario de pruebas de la ciudad. También conseguí algunas cosas buenas”.

Me abalancé sobre el hombre y le di un gran abrazo.

“Eres mi segundo mejor amigo en todos los Reinos”, dije, luchando por contener un resoplido. “Claro que eso puede tener algo que ver

con el hecho de que he matado a casi todos los que conozco un par de veces de más".

"Sí, probablemente deberías dejar ese hábito en el pasado".

Sonreí, me puse el traje y eché un vistazo. Estábamos en un valle, entre unos cuantos picos altos. Más adelante había una torre de aspecto antiguo. Era circular y estaba hecha más de metal que de piedra. Alrededor de su base había un montículo de tierra y hierba que se asemejaba a las cáscaras abiertas de un plátano, como si la torre hubiera salido recientemente de la tierra.

"Esa es la arquitectura de Thalmiir", dije en tono de asombro.

"¿Es eso importante?" Dijo Vonn.

"Los Thalmiir se extinguieron hace siglos, y sus ciudades se perdieron todas".

"¿Cómo lo sabes?"

"No lo sé", dije, lo que me preocupó de verdad. "Gryph, ¿en qué te metiste?"

Sin nada más que hacer, Vonn y yo nos dirigimos hacia la puerta de la torre. Sabía que mi Jugador estaba en algún lugar de esta antigua ciudad perdida, y que me necesitaba.

El fin de Tiempo de Matar.
Continúa tu viaje en Los Reinos.

Lea El azote de las almas.
Cuarto libro de Los Reinos.

–

¿Cómo te gustó el libro? Escríbenos una reseña o puntúanos con estrellas en Amazon. Para hacer eso, simplemente ve hasta el final de este libro, y tu Kindle debería pedirte una calificación.

Como editor independiente que destina la mayor parte de sus ingresos a traducir nuevas series, en LMBPN® International no tenemos la capacidad de lanzar grandes campañas publicitarias. Por lo tanto, las críticas constructivas y las calificaciones de estrellas en Amazon son muy valiosas para nosotros, porque puede aumentar enormemente la visibilidad de este libro para los nuevos lectores que aún no conocen nuestra serie de libros. Tu haces posible que tomemos más series nuevas en paralelo en la traducción al español.

Al final de este libro encontrarás una lista de todos nuestros libros. Tal vez haya otra serie para ti. También encontrarás la dirección de nuestro boletín y nuestra página de Facebook y

grupo de fans, por lo que nunca más te perderás un nuevo libro en español de LMBPN® International.

Mantente en contacto.

¿Quieres hablar de trabajo, conocerme y ser un miembro de Los Reinos? Entonces sígueme en las siguientes plataformas.

Página web:
www.cmcarneywrites.com

Suscríbete a mi boletín de noticias y recibe un libro GRATIS (en inglés)

Facebook: https://www.facebook.com/cmcarneywrites

Correo electrónico:
chris@cmcarneywrites.com

Patreon:
https://www.patreon.com/cmcarney

Agradecimientos.

No podría haber convertido este libro en lo que es sin la ayuda de numerosas personas.

Gracias a Erica, mi primera lectora y el amor de mi vida. Me haces sonreír cada día.

Gracias a mi madre Kathy por toda una vida de apoyo, y a mi hermana Melissa, que cada año es más tonta gracias a mi sobrino Caleb.

Gracias a Charlie y Mary Lou Adams por permitirme generosamente cuidar de su casa en Colorado. Sin su techo sobre mi cabeza todavía estaría trabajando en este libro. Y Elbie les manda saludos.

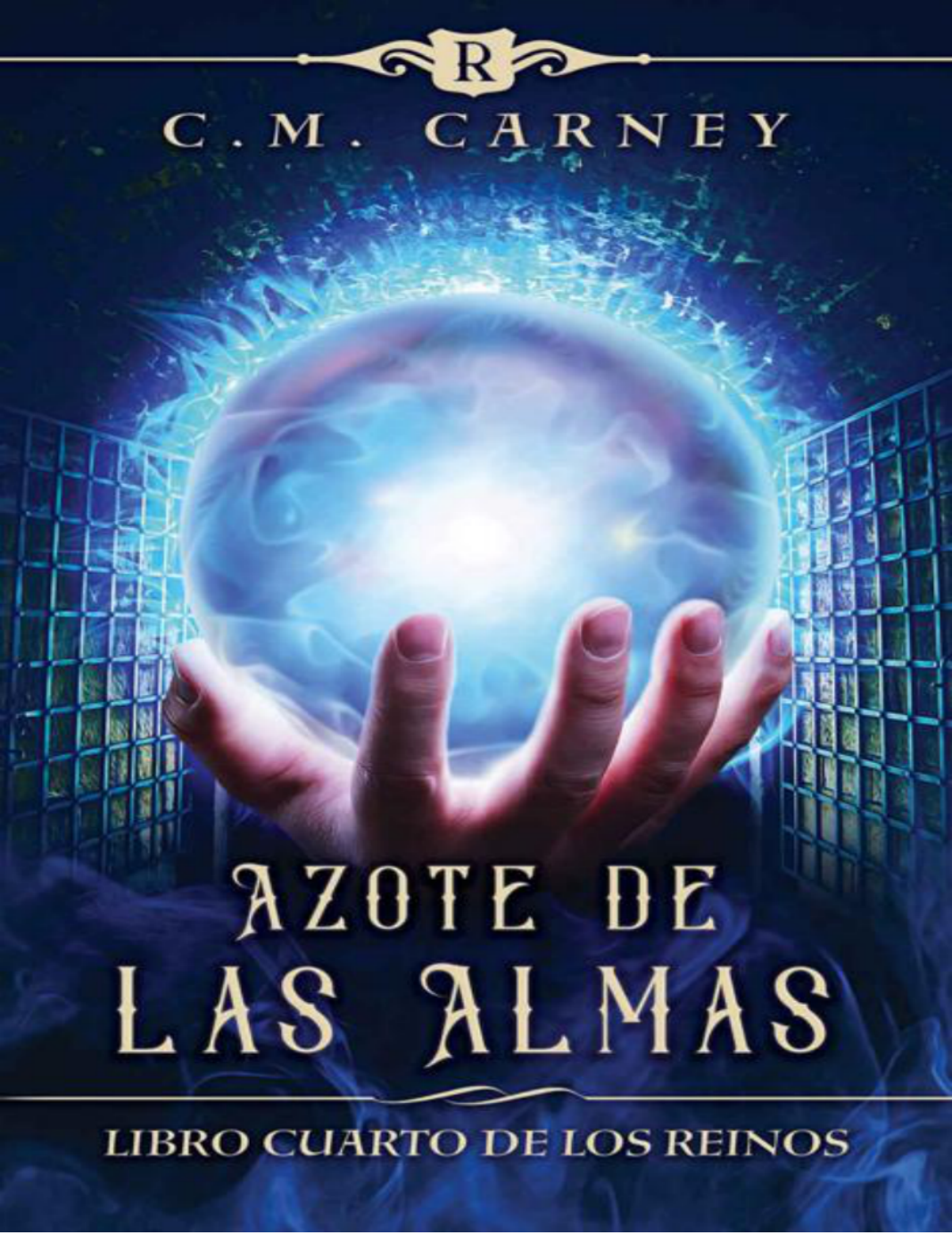
Gracias a Philippe y Jamie Rasborn (y a los niños) por dejarme trabajar en su mesa del comedor cuando se suponía que estaba de vacaciones.

A mis increíbles lectores beta, incluyendo a Erica Rasborn, Robert Petersen, Ben Evans, Keegan Moss, Scott Frederiksen, Derek Morgan, Trent Baker, Kenneth Darlin, Lance Wheeler, Bret Ankenbrand, Zach Goza, Steven Weber, Jennifer Haviland y los demás que me dieron su opinión.

Sin vosotros, La Ciudad Perdida sería una cáscara de lo que es hoy. Gracias.

Y gracias a Lou Harper por la impresionante portada.

C. M. CARNEY



AZOTE DE LAS ALMAS

LIBRO CUARTO DE LOS REINOS

C.M. Carney

Azote de las Almas

Cuarto libro de Los Reinos

Índice de contenido

Dedicatoria
Impresión
Prólogo
1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13
14
15
16
17
18
19
20
21
22
23
24
25
26
27
28
29
30
31
32
33
34
35
36
37
38
39
40
41
42
43
44
45
46
47
48
49
50
51

52
53
54
55
56
57
58
59
60
61
62
63
64
65
66
67
68
69
Epílogo
Mantente en contacto.
Agradecimientos.

Dedicatoria

A mis amigos.

Gracias por no ser el Azote.

Impresión Tiempo de Matar (este libro) es una obra de ficción. Todos los personajes, organizaciones y eventos representados en esta novela son el producto de la imaginación del autor o ficticios. A veces ambos.

Derechos de autor de la versión en inglés: © 2018 C.M. Carney Derechos de autor de la versión en español:
© 2023 LMBPN® International FZC
Foto de portada Copyright © C.M. Carney
Una producción de LMBPN® International FZC
LMBPN® International FZC apoya el derecho a la libertad de expresión y el valor de los derechos de autor. El propósito de los derechos de autor es alentar a los autores y artistas a producir las obras creativas que enriquecen nuestra cultura.
La distribución de este libro sin permiso es un robo de los derechos intelectuales del autor. Si está buscando consentimiento para usar material de este libro (excepto para fines de revisión), comuníquese con international@lmbpn.com Gracias por su apoyo a los derechos de autor.
LMBPN® International es una impronta de
LMBPN® International FZC
Business Center, Sharjah,
Publishing City Free Zone,
Sharjah, United Emirates
Versión 1.01 (basada en la versión 1.01 en inglés), Febrero de 2023
Primera publicación en español como libro electrónico: Febrero de 2023
Primera publicación en español como libro en tapa blanda: Febrero de 2023

Traducción del original Scourge of Soulds en español por Judith Anderle, LMBPN® International FZC.
Composición tipográfica de la versión en español: 4media Verlag GmbH, Hangweg 12, 34549 Edertal, Alemania ISBN de la versión en tapa blanda:

978-1-68500-850-5

ES23-0001-00007

Prólogo

Las palabras de rechazo, de reprimenda, apenas habían salido de la boca de Gryph cuando el Alto Dios Aluran agitó la mano, despidiendo al jugador. Gryph desapareció de la existencia, desterrado a cualquier refugio que lo protegiera de la mirada del Alto Dios.

El estallido del aire que se apresuró a llenar el agujero en el espacio tuvo toda la potencia de un rayo del Alto Dios. Ninguno de los demás dioses del Panteón habló y pocos se atrevieron siquiera a respirar mientras rogaban en silencio al *Éter* que desviara la mirada de su iracundo padre a otra parte.

Pasaron varios momentos, con la tensión suspendida en el aire como una tormenta a punto de estallar. Un banco de nubes oscuras llegaba desde el Mar Brillante bloqueando la luz del sol y filtrando el poco calor que aún fluía por los cuerpos de los dioses. El propio mundo parecía conmovido por la ira del Alto Dios.

Una docena de ojos siguieron el sutil ascenso y descenso de la respiración del Alto Dios, cada uno de ellos palpitando la posibilidad de una violencia inminente. Ninguno de ellos lo diría, menos aún se permitirían pensarlo, pero cada uno de ellos sabía en lo más profundo de su alma lo que impulsaba su ira.

El Alto Dios Aluran, Arca del Panteón, Principal Impulsor de los Reinos, Padre de Todos, estaba aterrorizado.

Los demás dioses del Panteón observaron cómo la voluntad de Aluran recuperaba lentamente el control de su cuerpo. Su respiración se calmó y contempló la ciudad. Las nubes de tormenta se retiraron y el sol volvió a asomar sus cálidos dedos sobre todos ellos. En toda la ciudad, un millón de almas sintieron que se liberaba una presión que no podían comprender. Las sonrisas volvieron a los rostros, las risas fluyeron de sus bocas y la vida continuó, como si la pausa llena de tensión hubiera sido sólo una invención.

La gente común de Avernia era la afortunada. Podían volver a sus agradables y normales vidas. El Panteón no conocía tales

comodidades. El Alto Dios no los había despedido del Quórum como era tradición. Todos y cada uno, el Panteón conocía el miedo.

Como debe ser, pensó el Alto Dios. *Ya puedo oír sus susurros tácitos, leer el deseo de desafío en sus rostros. Este endiosado Gryph me ha desafiado, me ha hecho parecer débil. Les mostraré a todos ustedes el verdadero miedo. Les mostraré el costo de la traición.*

Envió una invocación mental. Un momento después, el aire del Ágora se volvió frío.

"¿En qué puedo servirle, Su Eminencia?", dijo la voz resonante del Hombre Encapuchado mientras salía de las sombras.

El Alto Dios se volvió, ignorando deliberadamente a su Panteón. Su mirada se posó en la alta figura vestida con una túnica de muselina oscura. El hombre, si se es generoso con el término, llevaba una cavernosa capucha que le protegía los ojos. Sus manos entrelazadas permanecían siempre ocultas entre las mangas de su voluminosa túnica. Había algo antinatural en el hombre.

"¿Qué noticias hay del Creador?"

"Me temo que no ha habido señales de él, Su Eminencia". El encapuchado dudó un instante, añadiendo otra capa al teatro del miedo que dirigía el Alto Dios. "También he sido, hasta ahora, incapaz de determinar cómo ha escapado. Le ofrezco mis más humildes disculpas por mi fracaso. Si deseas acabar con mi vida, me someteré con gusto a tu justicia".

Todo el mundo sabía que el Encapuchado era el sirviente más leal del Alto Dios. La criatura le había servido durante más tiempo del que cualquiera del Panteón había estado vivo. Si el Alto Dios estaba dispuesto a castigar al Encapuchado por su fracaso, entonces ninguno de ellos estaba a salvo de su ira.

El Alto Dios dejó que el silencio se prolongara durante varios latidos, añadiendo más aprensión al momento. Finalmente, agitó una mano de forma casi casual. "Eso no será necesario, en este momento". Hizo una pausa para dejar que las tres últimas palabras calaran. "¿Debemos suponer que el Creador ha completado su arma?" Aluran se volvió y dejó que su mirada fluyera por los dioses menores.

"Sí, Su Eminencia".

"¿Qué arma?" soltó Kharmaxun, el Dios de la Guerra, sin poder ocultar su codicia.

El Alto Dios sonrió para sí mismo y se volvió hacia el dios bruto. Por *supuesto, la mención de un arma atrae tu atención, Kharmaxun. No eres nada si no eres predecible. Gracias por desempeñar tu papel a la perfección.* Sus palabras descendieron sobre el dios de la guerra como un martillo. "Del tipo que mata jugadores. Que mata permanentemente jugadores".

La inquietud recorrió el Panteón mientras los dioses

intercambiaban miradas de pánico. Todos eran nativos de la Tierra, jugadores que habían entrado en los Reinos a través del juego del Alto Dios. Como los jugadores podían reaparecer, la muerte no era más que un contratiempo, un parpadeo momentáneo en sus vidas, por lo demás inmortales. Hasta ahora. El arma del Creador podría cambiar fundamentalmente el equilibrio de poder en Korynn. Aluran se aseguraría de que la balanza se inclinara a su favor.

"Si este hombre puede matar jugadores, es una amenaza para todos nosotros", dijo Zeckoth, el Dios del Conocimiento.

"No todos nosotros", corrigió Aluran, con un dedo levantado en el aire. "No olviden nunca que primero son jugadores y que sólo son dioses con mi consentimiento". Pasó sus ojos por el resto del Panteón. "Mientras que yo soy un verdadero Dios. El arma del Creador no puede dañarme".

Si tan solo lo supiera con seguridad.

El Alto Dios se dio la vuelta y caminó hacia el borde del Ágora, mirando hacia el Mar Brillante. Un momento después se volvió hacia los dioses. "No teman, hijos míos. No dejaré que ningún hombre, ningún simple mortal, les haga daño. Encontraré esta arma y la mantendré a salvo".

El trasfondo de amenaza era obvio para todos y Aluran dejó que la más pequeña de las sonrisas curvara los bordes de sus labios. *Ha llegado el momento de la revelación final.* Se volvió hacia el Encapuchado.

"Invoca al Azote", dijo Aluran con voz fría y tranquila. Una oleada de temor recorrió el Panteón y un desesperado grito de asombro brotó de Qylena, la Diosa de la Naturaleza y las Cosechas. *Tienes razón al temer, hija.*

"Como ordene Su Eminencia", dijo el Encapuchado con una reverencia. Un momento después, una ráfaga de aire recorrió el Ágora y trajo consigo una oscuridad palpable. El silencio se hizo pesado durante unos instantes antes de que el sonido de un bastón golpeando ligeramente las baldosas de piedra hiciera que todos los dioses se estremecieran.

Tap, tap paso. Tap, tap, paso. Tap, tap, paso. Una forma alta y ágil salió al balcón y se dirigió al Alto Dios e hizo una reverencia. A simple vista, era sólo un hombre, pero todos los miembros del Panteón sabían que era algo mucho más terrible.

El hombre era muy delgado. Llevaba un traje plateado oscuro y un sombrero circular de ala ancha. A primera vista, parecía un caballero muy respetado. Llevaba un bastón negro, que producía un golpeteo melódico con cada uno de los fluidos movimientos del hombre.

El ala del sombrero del hombre se levantó, dejando al descubierto un par de ojos negros y profundos salpicados de puntos plateados

como estrellas. Su rostro era delgado y tenía un saludable bronceado, y si no fuera por lo extraño de sus ojos, se le habría considerado guapo. Miró al Alto Dios y se inclinó ligeramente.

"¿Cómo podemos servirle maestro?"

"Tengo una tarea para ti, temible Azote", dijo Aluran con voz firme y tranquila. "Encuentra al Creador, añádelo a tu quintaesencia y tráeme su arma".

"Como el Alto Dios ordene".

"Antes de que te vayas, tengo un regalo para ti".

Sin volverse, el encapuchado llamó por encima de su hombro. "Tráiganla".

Dos centinelas armados, ataviados con una intrincada cota de malla plateada, entraron en la sala arrastrando a una pequeña mujer elfa. Su rostro estaba cubierto de sangre y sufría un evidente dolor. Los guardias la dejaron caer al suelo y se marcharon.

La temblorosa mujer levantó la cabeza y una beatífica sonrisa de absoluta alegría cruzó su rostro al ver a Aluran contemplándola. Su alegría se desvaneció rápidamente y se convirtió en miedo y arrepentimiento cuando una voz quebrada salió de su garganta reseca.

"Su Eminencia, Dios mío, le he fallado".

"Evidentemente, Anveryn". Aluran se arrodilló y apartó un mechón de pelo de la mujer de sus ojos. La había enviado tras el NPC de Gryph y lo que debería haber sido una simple misión de búsqueda y recuperación se había convertido en un desastre. Anveryn fue una vez su mejor agente. Ahora estaba destrozada.

Anveryn se apoyó en la mano del Alto Dios, buscando consuelo. Las lágrimas brotaron de los sorprendentes ojos violetas de la leve elfa del bosque. No eran lágrimas provocadas por el miedo, aunque seguramente esa emoción estaba presente. Eran lágrimas de arrepentimiento, de decepción, lágrimas de disculpa. "Lo siento. Yo... no volveré a fallarte".

"Lo sé Anveryn". Hizo una pausa por un instante. "Por desgracia, no eres apta para continuar a mi servicio, pero en mi misericordia, te ofrezco una opción". Aluran retiró su mano, arrancando el último vestigio de esperanza de Anveryn. Se puso de pie y, sin volver la mirada, habló. "Es hora de que alimentes mi Azote".

Las lágrimas fluyeron por el rostro de Anveryn y su boca se abrió para suplicar, pero ninguna palabra se abrió paso entre su angustia. Sus ojos se abrieron de par en par, desesperados, y un gemido de terror le desgarró la garganta. Aluran le dio la espalda y, con esa despedida final, su mente se fracturó.

El Azote se acercó. *Tap, tap paso. Tap, tap, paso. Tap, tap, paso.*

Del interior del Azote se filtraron lazos de oscuridad plateada, que se filtraron a través de la piel de su espalda. Se extendieron hacia

arriba desde el hombre y se solidificaron en cuatro tentáculos serpentinos. Las bocas de los reptiles se abrieron con un siseo y todos los hombres y mujeres del Panteón se estremecieron, pues todos sabían que el Azote no era un hombre singular, sino una criatura que contenía multitudes.

Destellos de energía plateada fluyeron arriba y abajo de las escamas sombrías de la bestia reptiliana y ésta miró a Anveryn a través de unos ojos que coincidían con los de su amo. “Te ofrecemos una opción. Continuar sirviendo al Alto Dios como parte de nosotros o morir y enfrentar la verdad de la carga de tu alma”.

Anveryn balbuceó, con el miedo y la angustia luchando en su interior. Intentó hablar, pero las palabras le fallaban. Finalmente, sacó una última palabra de sus labios. “... servir...”

El Azote sonrió y las serpientes atacaron.

Aluran se volvió para mirar al resto del Panteón, en lo alto de sus tronos. Los dioses menores tardaron un momento en apartar su mirada del horror del Azote, pero la mirada del Alto Dios tenía toda la gravedad de una estrella, y pronto todos se volvieron hacia él.

“Cada uno de ustedes saldrán de aquí y recorrerá sus tierras en busca de este miserable que reclama falsamente el manto de la divinidad. Cuando lo hagan, tráiganlo a mí y ganen mi recompensa”. Su mirada fluyó sobre ellos, desafiando a cualquiera que se reusara sus órdenes. Ninguno lo hizo. Con un gesto casual de la mano, despidió a todos los miembros del Panteón, excepto a uno, poniendo fin al Quórum.

Sólo quedaba Ferrancia, la Diosa Mensajera. Sus ojos se dirigieron al Azote y una expresión de malestar pintó su rostro durante un instante antes de recomponerse. Pero el Alto Dios lo vio. “Tranquila, hija. No estoy enfadado contigo”. Su suspiro de alivio fue palpable incluso entre la suave brisa y el sonido de los pájaros. “Deseo tenerte cerca. Es probable que te necesite en los próximos días”.

“Estoy aquí para servirle en lo que pueda padre”, dijo acercándose al Alto Dios.

“Bien, Te instalarás en el Risco”.

La remota ubicación desconcertó a Ferrancia. El Risco era una fortaleza de último recurso construida antes de la época del Panteón, tallada en una torre de roca desnuda. Dominaba la ciudad desde lo alto de las montañas. Era imposible llegar a él, sólo se podía acceder a través de una carretera de montaña fuertemente vigilada o por un círculo portal restringido.

“¿El Risco?” preguntó Ferrancia, con la voz teñida de una sorpresa incontrolada. “¿Esperas problemas? Seguro que este Gryph no es más que una simple molestia”.

“Siempre espero problemas, hija”. El Alto Dios tomó el rostro de la

diosa con una mano suave y le sonrió. “Por favor, haz lo que te pido. Las razones se aclararán con el tiempo”.

Ferrancia se inclinó, una diplomática lo suficientemente hábil como para saber cuándo las preguntas deben quedar sin respuesta. “Por supuesto, padre”. Con eso, giró sobre sus talones y salió del balcón. El Alto Dios la observó salir, y un nudo en su estómago liberó su tensión.

“Déjenme y ocúpense de sus deberes”, dijo el Alto Dios, y tanto el Encapuchado como el Azote se inclinaron y partieron.

Aluran esperó a estar solo antes de volverse hacia la bahía. El sol resplandecía en el movimiento ascendente y descendente de las olas, brillando como diamantes. Se agarró a la barandilla con manos más fuertes que el hierro y obligó a la tensión a salir de sus hombros. Su tranquilidad no duró y su miedo, su ira, se convirtieron en fuerza. Bajo sus manos, unas finas grietas empezaron a arañar el mármol de la barandilla. Las grietas se convirtieron en fisuras y el chasquido de la piedra al romperse fluyó por el balcón. En toda la torre del homenaje, un estruendo como el temblor de un terremoto lejano hizo que los sirvientes y los soldados miraran nerviosos a su alrededor. Todos sintieron la ira del Alto Dios.

1

Gryph apretó la daga untada de icor mientras aserraba uno de los tentáculos del Denizen de las Profundidades. Llevaba más de una hora cerca del fondo de las Aguas Profundas cosechando el cadáver de la épica criatura y, por fin, se acercaba al final de la rentable, aunque repugnante, operación.

Se detuvo cuando una advertencia roja apareció en su visión y volvió a lanzar *el Halo de Aire.* La esfera mágica de aire respirable se expandió desde su cabeza mientras empujaba los restos de su anterior lanzamiento hacia el agua oscura. Calculó que se encontraba a unos doscientos metros bajo la superficie, pero gracias a su *Habilidad Racial Visión Nocturna,* veía con la misma claridad que si estuviera bajo un cielo iluminado por la luna.

Encontró una extraña paz bajo tanta agua aplastante y agradeció de nuevo a la providencia el haberle dado el *Anillo Escudo de Aire Menor*. Sin él, esta pequeña inmersión acabaría con toda seguridad con un ataque de nervios y, muy probablemente, con un caso de narcosis por nitrógeno con toda su gloria de locura.

La gruesa piel del tentáculo de la bestia se abrió y Gryph introdujo el brazo en el corte hasta el codo. El esfuerzo le acercó demasiado la cara al cuerpo de la cosa y, a pesar de la capacidad de sifón del *Halo de Aire*, maldijo cuando le llegó el olor a marisco de una semana. Gruñó, no sabía si por asco o por el esfuerzo. Finalmente, sus dedos rodearon su premio.

Gryph tiró y sintió que la carne gomosa se rasgaba y desgarraba. Tiró y un pequeño estallido y un asqueroso sorbo húmedo anunciaron su éxito. Tenía una esfera del tamaño de un puño con el color y la forma de una perla. Era la sexta que había cortado del monstruo y, como las otras cinco, brillaba con un resplandor interno del color de la luna azul. Su talento *Identificar* se activó.

Cosechaste un Resto Concentrado de Elemental de Agua. (x6)

Este raro y valioso ingrediente tiene muchos usos tanto en la alquimia como en la artesanía.

Crees que podría hacer una poción que permita temporalmente al bebedor transformar su cuerpo en agua líquida, aumentar la habilidad Magia del Agua y otros efectos no identificados.

También intuyes que podría usarse para fabricar un objeto que pudiera aumentar la habilidad Magia de agua, aumentar la resistencia al daño de agua, causar daño de agua y otros efectos no identificados.

En plena batalla contra el Demonio de las Profundidades, se había enterado de que la bestia procedía de un experimento loco que unía un elemental de agua a un crustáceo corriente, aunque espeluznante. Al parecer, el cerebro del animal era demasiado pequeño para contener el intelecto del elemental, así que los fragmentos sobrantes de su conciencia se concentraron en piedras perladas de pura magia elemental. El monstruo había sido un híbrido mezclado, perpetuamente en guerra consigo mismo. *No es de extrañar que estuviera tan enfadado*. Gryph se estremeció al pensar que el animal acuático original aislaba los restos elementales y luego hacía crecer la perla a su alrededor como si fueran irritantes granos de arena.

¿Qué demonios pasa con los bichos raros de los Reinos que experimentan con criaturas para hacer monstruos? pensó Gryph. En su cabeza se imaginó a Lex haciendo algún comentario tonto de Frankenstein, pero descubrió que estaba de acuerdo con la broma imaginaria de su amigo desaparecido. *Tal vez sí tenga narcosis por nitrógeno*.

Una punzada mental atrajo su mirada hacia la lejana luz de la superficie, donde una forma serpentina brillaba hacia él. Extendió sus pensamientos y dirigió la longitud de la *Cuerda de Seda de Araña Empyrean* para arrastrar otra de las bolsas de red que había traído consigo, hasta la superficie. La cuerda animada se enroscó alrededor de la bolsa más cercana, una llena de 45 kilos del caparazón quitinoso que había cortado del Denizen. Esperaba poder fabricar una increíble armadura con el quitón. *Una vez que aprendiera a fabricarlo, claro*. Gryph ordenó a la cuerda que llevara su premio a la superficie.

Desde que entró en los Reinos, había estado bajo una amenaza tan constante que no había podido aprender ni desarrollar ninguna de las numerosas habilidades artesanales que existían en los Reinos. Sabía lo suficiente sobre el poder del armamento adecuado desde sus días en la Tierra, y desde el tiempo que había pasado reconstruyendo a los amigos arácnidos de Errat, para saber que la artesanía sería una parte permanente de su vida en los Reinos. *Cuando, si, tenga tiempo*.

No es por eso por lo que estás aquí, dijo una parte de su mente.

Brynn, pensó, y un extraño surtido de sentimientos contradictorios lo llenó. Brynn era su hermana menor, una hermana a la que había

echado de su vida, quizás cuando más lo necesitaba. Un mensaje desesperado de ella, pidiendo su ayuda, era la razón por la que estaba en este mundo extraño, la razón por la que había venido a los Reinos. Cerró los ojos y vio su rostro, escuchó el miedo en su voz mientras repetía su desesperada petición de ayuda.

"Los Reinos no son lo que pensábamos", había dicho Brynn. "Alistair no es quien dice ser. Dios mío, Finn, es malo. Necesito que me encuentres. No aquí, sino en los Reinos. Salvar mi cuerpo en este mundo no me servirá de nada si no puedes rescatar mi mente".

Alistair Bechard era el director general de Sacrosanct Integrative Networks, una innovadora empresa de juegos de realidad virtual. También era el Alto Dios Aluran, un hombre que, al igual que Gryph, poseía un poderoso artefacto conocido como *Divinidad Prime*. Era un remanente de la formación de este universo, una mota de posibilidad que concedía a su portador un potencial ilimitado.

En teoría, Gryph podría convertirse algún día en un dios, suponiendo que viviera lo suficiente como para desentrañar los misterios de la *Divinidad.* No es que la cosa viniera con un manual de instrucciones, y su única fuente real de información, Lex, el NPC banner convertido en el sacerdote gruñón de un dios muerto, había desaparecido.

Y no olvides que Aluran ha tenido cincuenta años para nivelar su Divinidad, se burló la sarcástica voz de Lex desde las profundidades de la mente de Gryph. "Sí, no querría olvidar eso", refunfuñó Gryph y vio cómo el exceso de dióxido de carbono de su respiración burbujeaba a través de su escudo de aire.

"¿Dónde estás, Brynn?" Lo único que deseaba era precipitarse en la brecha para encontrar y salvar a su hermana, pero era lo suficientemente buen soldado como para saber que la paciencia y el conocimiento siempre vencían a una acción mal preparada.

Entonces, ¿por eso estás parado en el fondo de un lago cortando pedazos de una concha de pulpo gigante? preguntó el tono sarcástico de Lex.

"Cállate, estoy saqueando. A ti más que a nadie debería gustarte eso". Gryph frunció el ceño para sí mismo. "Es oficial, demasiado nitrógeno en mi sangre me ha vuelto loco. Estoy hablando con mi amigo imaginario".

La palabra amigo hizo que su mente se disparara a los pensamientos de Wick. *¿Por eso estoy aquí abajo, hackeando este crustáceo muerto, evitando un centenar de responsabilidades que me esperan en la superficie?* Era consciente de que buscar consuelo a su dolor mediante la vivisección no era señal de una mente sana, pero siguió cortando, intentando, sin éxito, apartar de su mente los pensamientos de su amigo muerto.

El divertido hechicero gnomo había sido el primer ser consciente que conoció en los Reinos, y a pesar de sus defectos de carácter, a saber, que se pasaba el día invocando entidades demoníacas, había demostrado ser un amigo incondicional. Un amigo que había muerto para salvar a Gryph, asesinado por la mano de la mujer que había amado. No había sido su culpa. Había estado bajo la influencia mental del antiguo Príncipe Regente de Sylvan Aenor, un alto elfo llamado Myrthendir, un fanático tan odioso que el propio *Decreto de Gryph* había borrado su verdadero nombre de la memoria de los Reinos. Pronto el nombre de Myrthendir se convertiría en polvo para la historia, pero las acciones del hombre, ahora conocido sólo como el Aberrante, quedarían para siempre como una advertencia.

Gryph había querido consolar a la compañera de Wick, Tifala, pero se había aislado de todo el mundo mientras guardaba el tradicional período de luto de una semana que era la costumbre de su pueblo. Ese aislamiento terminaría hoy, cuando se despidiera definitivamente del jovial gnomo.

Un estruendo rojo en la visión de Gryph lo devolvió al presente y volvió a lanzar *Halo de Aire con* un movimiento irritado de la mano. Entonces se dio cuenta de la nube de icor viscoso que se extendía sobre y alrededor de su escudo de aire, el resultado de un trabajo tosco y distraído. Gryph frunció el ceño, irritado, y clavó la daga en el cadáver una media docena de veces más, aullando de rabia desesperada. Un momento después se detuvo, con el corazón palpitante y la respiración agitada.

Como si se burlara de él, el tentáculo que había estado cortando se balanceó de un lado a otro, colgando por los escasos hilos que parecían calamares, antes de caer a sus pies con un húmedo revoloteo, rezumando suciedad sobre sus ya anegadas botas.

Su primer instinto fue pisar el apéndice gomoso, para mostrarle a la bestia quién era el jefe, pero pensó en otro uso para él. Los antiguos guerreros eran conocidos por comer la carne de sus enemigos. Era una tradición que Gryph traería esta noche en honor a su amigo caído.

Se parece a los calamares. Espero que sepa igual de bien. Gryph guardó el tentáculo en su mochila con una sonrisa malvada. La mochila estaba atada a su alma y era mucho más grande por dentro que por fuera. Además, contaba con una elegante función que clasificaba y conservaba automáticamente todo lo que se introdujera en ella, lo que significaba que no cubriría sus otras pertenencias con vísceras de pescado.

Curioso, comprobó su registro de avisos para ver si sus esfuerzos le habían reportado nuevos niveles.

Alerta de nivel de habilidad.

Alcanzaste el nivel 18 en Magia del Aire.
Alcanzaste el nivel 14 en Cosecha.

Finalizaste la misión Cosechar al habitante de las profundidades.
Ganaste 25.000 XP.
Cosechaste objetos del cadáver de una bestia legendaria.
Recompensa: *Ingredientes de artesanía y alquimia extremadamente raros.*

No está mal, pensó Gryph. Luego, su cuerda regresó y Gryph volvió a lanzar *Anima Cuerda* y le ordenó que arrastrara el último botín cosechado hacia la superficie. Se tomó un último momento para disfrutar de la tranquila soledad de las profundidades. Tenía una misión más antes de volver a la superficie, una misión para la que había pasado los últimos días entrenando bajo las extenuantes enseñanzas de Ovrym.

Era el momento de hablar con la nave Prime.

2

Gryph flexionó los músculos del antebrazo y un pequeño broquel se expandió desde el brazalete de su antebrazo izquierdo. Si se arriesgaría a enfrentar la mente dañada que ocupaba la antigua nave Prime, lo haría completamente armado, blindado y ensortijado.

El escudo era un regalo de Barrendiel, una pequeña muestra de la estima del hombre después de que Gryph derrotara al primo loco de poder del nuevo Regente y salvara a todo Korynn de la esclavitud mental. Miró con aprecio el escudo de metal plateado. Era circular, salvo por una ranura en forma de medialuna cortada en la parte superior para sujetar su lanza. Activó su talento de *identificación*.

Se te ha concedido un Broquel Expansivo de Absorción (bloque). *(Armadura ligera) (Magia vital)*

Clase de ítem: *Mayor.*

Categoría del ítem: *Activo/Pasivo.*

Bonus CA: *+17 (12+5 Bonus por objeto mayor).*

Poderes pasivos.

Poder (1): *Absorción de daño. Absorbe un 0,5% por nivel de Dominio de Bloqueo del daño de cualquier ataque físico bloqueado y lo convierte en Mana. Puede almacenar un máximo de 100 de Mana + 5 por nivel de Dominio de la Magia Vital.*

Poderes activos:

Poder (1): *Almacenamiento de hechizos. El usuario puede precargar un hechizo (de cualquier esfera de magia) por nivel de dominio de la Magia Vital en el broquel. Estos hechizos pueden lanzarse cuando se desee utilizando el mana almacenado en el broquel. La eficacia de los hechizos está determinada por el nivel actual del usuario en la habilidad correspondiente.*

Tasa de absorción actual: *3.5%*

Max. Mana almacenado: *135*

Mana actual: *135*

Almacén de Hechizos Max: *1*

Hechizo actual: *Estalactita Voladora*

Enfriamiento: *5 segundos.*

Este broquel expansivo parece una pequeña esfera en forma de medialuna que puede acoplarse a cualquier brazalete. Con un movimiento del antebrazo, el usuario puede expandir la esfera hasta convertirla en un broquel de tamaño completo. Se trata de un objeto raro que los El'Edryn de Sylvan Aenor le han dado en agradecimiento por su servicio heroico al pueblo de Sylvan Aenor.

Gryph se sintió humilde por el regalo, pero el sentimiento se atenuó al ver la astuta sonrisa en el rostro del Regente. Barrendiel insistió en entrenar él mismo a Gryph en el uso del broquel. Su primera sesión de combate premió al jugador con una nueva habilidad y una docena de moretones y pequeños cortes. Pero al menos la capacidad de almacenamiento del broquel estaba al máximo.

Aprendiste la habilidad BLOQUEAR.
Nivel: *1.*
Rango: *Base.*
Tipo de habilidad: *Activo*
Demuestras habilidad en el uso de escudos. Estos incluyen rodelas, escudos pequeños, escudos cometa, escudos grandes y escudos torre.
Reduce el daño de los ataques marciales en un 1% por nivel de habilidad.

Barrendiel exigió que Gryph entrenara con el nuevo escudo al menos una hora al día. Gryph no estaba seguro de si era apropiado que el líder de todo un pueblo se alegrara tanto al derrotar a un oponente, pero el Regente sólo sonrió cuando lo mencionó. El Guardian Gartheniel, sin embargo, no se abstuvo de hacer comentarios.

“Un buen líder no se duerme en los laureles, sino que se esfuerza por mantener sus habilidades en plena forma, por todos los medios a su alcance”.

“¿Incluyendo patearle el culo de algún pobre diablo cada mañana?” había preguntado Gryph.

“Incluyendo dicho pateo de culo”, coincidió Gartheniel, haciendo que la palabra culo sonara regia.

Barrendiel se había reído de eso, e incluso Gryph agradeció el sutil humor del Guardian. Además, si era honesto, estaba viendo beneficios significativos de los golpes. En la semana transcurrida desde que había derrotado al Aberrante, Gryph había subido de nivel varias de sus habilidades marciales, al tiempo que había reducido ligeramente el

número de cortes y magulladuras que le infligía el antes capitán de los rangers.

Alerta de Nivel(es) de habilidad.
Alcanzaste el nivel 7 en BLOQUEO.
Alcanzaste el nivel 16 en ESQUIVA.
Alcanzaste el nivel 21 en LANZAS/ESPADAS.
Alcanzaste el nivel 21 en ARMADURA LIGERA.
Alcanzaste el nivel 7 en MAGIA VITAL.

Además, su *Magia Vital* también se había disparado debido a su frecuente autotratamiento mediante *Curación Menor*. Por otro lado, el esfuerzo físico le ayudaba a olvidarse de Wick, al menos durante una hora al día.

La visión de Gryph se llenó de otra advertencia roja, devolviéndole al presente. Lanzó *Halo de Aire* y extrajo su lanza de la funda que llevaba a la espalda. Con una orden mental, se extendió en toda su longitud. Desconocía esa característica hasta que Barrendiel le reveló el truco durante una sesión de sparring. Gryph no sólo había sentido la humillación de ser desarmado, sino de que su propia arma se volviera contra él.

La capacidad de retracción de la lanza facilitaba su almacenamiento, y también le permitía utilizar el arma en combates cuerpo a cuerpo, o en espacios reducidos como, por ejemplo, una de las dos mazmorras subterráneas en las que había pasado mucho tiempo desde su llegada a los Reinos.

Hizo una rápida comprobación para asegurarse de que el almacenamiento de *Mana* de la lanza estaba al máximo de su capacidad, 200. Había puesto una orden permanente en la interfaz del arma para rellenar la batería de *mana* con su propio *mana* siempre que no estuviera en una situación de combate. Esa previsión había resultado a menudo inestimable.

Gryph llegó hasta los tobillos, se quitó las pesas que lo mantenían sumergido y las guardó en su mochila. Las propiedades reductoras de peso de la mochila superaron la masa y Gryph se dejó flotar hasta quedar en posición horizontal, con el broquel y la lanza preparados. Envió una orden mental al *Anillo de Escudo de Aire Menor* y el campo de aire sólido que rodeaba a Gryph se transformó en una elegante forma de ala delta.

Lanzó *Ráfaga de Agua*, pero en lugar de expulsar el agua de sus manos como una manguera, redirigió el chorro para que fluyera hacia fuera desde la parte inferior de sus pies como un hidrojet. Le empujó a través del agua a una velocidad mucho mayor de la que podría alcanzar por sí mismo.

Mientras se lanzaba por el agua, Gryph se preparaba para el encuentro. Lanzó un *Escudo Mental* en sí mismo, lo que permitió que su *Sabiduría* tomara prestado temporalmente su atributo más alto. La *Sabiduría* era el atributo que medía su capacidad para resistir los ataques mentales, y aunque el suyo era un respetable 27, sus 65 puntos de *Destreza* prestados por el *Escudo Mental* aumentaban tanto sus defensas como su confianza.

¿Confianza? Te estás acercando a una antigua nave viviente que fue pilotada por la peor especie de todos los Reinos durante una invasión de esclavitud, ¿y te sientes *confiado?* dijo una voz llena de dudas desde lo más profundo de su ser. La voz se parecía mucho a la de Ovrym. No era la primera vez que el adjudicador le sermoneaba.

"Es demasiado peligroso. Eres arrogante si crees que no lo es", le había dicho Ovrym a Gryph cuando le explicó su intención al adjudicador. Ovrym era un xydai, una raza de guerreros estoicos que una vez fueron esclavizados por los Prime. Gryph comprendía los sentimientos de su amigo, pero necesitaba la nave. Una vez que encontrara a Brynn necesitaría llegar a ella rápidamente y salir aún más rápido. Su servicio militar le había enseñado que pocas cosas eran más hermosas que un helo de evacuación perfectamente sincronizado. Esperaba que la nave fuera eso para él y sus amigos.

"Sirvió al Prime", argumentó Ovrym.

"Era un esclavo del Prime, al igual que tus antepasados. Pensaría que tú, de entre todos, tendrías simpatía, ¿o estás demasiado nublado por el odio para ver tu propia parcialidad?" Ese último comentario provocó grietas en el rostro normalmente reservado del xydai, y se filtró una intensidad mortal.

"No sabes de lo que hablas jugador. No sabes lo que mi pueblo tuvo que hacer para liberarse, ni lo que hicimos a los que no pudieron".

Gryph suspiró. "Tienes razón, no lo sé, pero sí sé esto; la nave Prime merece la misma oportunidad de ser libre que los xydai".

La ira de Ovrym se desvaneció, calmada por la poderosa voluntad del monje guerrero. "¿Y qué pasa si fracasas? No me refiero a si mueres. Todos sabemos lo que pasa entonces".

Lo que ocurre entonces es que reaparecería en el Nexus de Dar Thoriim. Gryph era un jugador, y si moría, renacería en su último punto de reaparición. Tras derrotar a Myrthendir, Gryph lo había fijado en el Nexus, la sala de control de la antigua ciudad de Thalmiir.

"¿Y si toma el control de ti? ¿Y si toma el control de lo que hay en ti?" Ovrym dijo esto último en voz baja y miró a su alrededor para asegurarse de que nadie se entrometía en su conversación.

"Entonces estarás ahí para matarme... por tercera vez", respondió Gryph mirando fijamente los ojos amarillos del xydai. Después de un

momento, Ovrym aceptó, pero insistió en que Gryph se entrenara para perfeccionar sus defensas mentales antes de hacer el intento.

"Suena divertido", dijo Gryph con un gruñido divertido y extendió su mano derecha.

Al cabo de un momento, el xydai le agarró por el antebrazo y una sonrisa maligna se le dibujó en el labio. "Sí, sí lo es".

El entrenamiento de Ovrym de sus defensas mentales tenía sorprendentes similitudes con el entrenamiento de Barrendiel de sus habilidades marciales, dejando a Gryph con un enorme dolor de cabeza cada noche. Pero, al igual que con el entrenamiento del Regente, los golpes de Ovrym tenían resultados concretos.

Alerta de Nivel(es) de habilidad
Alcanzaste el nivel 12 en Magia del Pensamiento.

Gryph desterró los recuerdos de su entrenamiento a un rincón oscuro de su mente mientras se sumergía en el lago. Giró su cuerpo y pilotó su escudo aéreo sumergible alrededor de un gran afloramiento de roca. Sintió la nave alienígena una fracción de segundo antes de que su asalto psíquico se clavara en su mente, pero esta vez estaba preparado para ello y sus defensas aguantaron. Gracias*, Ovrym*.

Redujo la velocidad y se detuvo. No podía ver la enorme nave bajo la capa de fango, pero la sintió y esperó hasta que la criatura se cansó de atacarlo. Finalmente, se calló y, tras un momento de duda, Gryph lanzó *el Enlace Telepático*.

El Enlace Telepático permitía la comunicación mental entre dos mentes conscientes. Lo había convertido en la *Boon* concedida a todos los miembros de su *Grupo de Aventureros,* permitiendo una comunicación instantánea similar a las conexiones de radio y de red utilizadas por su unidad en la Tierra. La capacidad de coordinar las acciones de forma silenciosa, a través de grandes distancias, había demostrado ser inestimable.

Ovrym le había asegurado que el nivel de acceso de la comunicación se limitaba a la superficie y podía cortarse en cualquier momento. No era más capaz de controlar su mente que un teléfono en la Tierra. Pero Gryph no era de los más confiados, así que, en lugar de limitarse a abrir su mente, concentró la línea de comunicación en un fino rayo y lo proyectó hacia la nave.

Hola, ¿puedes oírme? Envió Gryph.

3

NO ERES *PRIME?* fue la respuesta, pero esta vez Gryph estaba preparado para la intensidad de la comunicación que escupía el cráneo. Seguía doliendo, pero era tolerable.

No, no soy Prime, y tú tampoco. ¿Podría no gritar, por favor? Me causa dolor. Un extraño crujido llenó el repentino silencio del enlace.

Yo Soy Prime -dijo la criatura con una rabia teñida de incertidumbre, pero Gryph contó la reducción de volumen de la criatura como un progreso.

No, no lo eres. El Primer te esclavizó, como intentaron esclavizarme a mí. Pero yo luché para ser libre. Puedo ayudarte a ser libre.

¿Libre? ¿Qué es libre? Debo Esperar El Regreso De Prime.

El Primer no regresará, envió Gryph, esperando que la mentira no atravesara el vínculo. *Puedes ser libre, ser un individuo. Puedo ayudarte.*

Eres... ¿Individuo? ¿No Escuchas al Prime? ¿Estás Solo?

No escucho al Prime, pero no estoy solo, y tú tampoco tienes que estarlo. Gryph envió imágenes de sus amigos a través del enlace para mostrar a la nave que no estaba solo. Ovrym y su entrenamiento. Tifala curándole. Errat mostrando a Gryph la forma correcta de fabricar un autómata arácnido. Wick mostrándole el dedo medio. La última imagen iba acompañada de un sentimiento involuntario de dolor, y Gryph estuvo a punto de cortar la corriente emocional del vínculo. Pero una oleada de deseo llegó desde la nave.

Estos son... ¿Amigos?

Sí, ¿alguna vez tuviste amigos?

Yo... Hace Mucho Tiempo.

A Gryph le llegó la imagen de un mundo acuático que orbitaba alrededor de un enorme gigante gaseoso. Se movía por el agua a una velocidad increíble. A su izquierda y a su derecha sintió más que vio dos más como él. Criaturas acuáticas del tamaño de una ballena que parecían mantarrayas. Saltaron del agua y se elevaron por el aire de su mundo. El sol estaba distante y tenue, pero la luz que se reflejaba

en el enorme gigante gaseoso le recordaba a Gryph el crepúsculo sobre el océano. Las escamas negras brillaban bajo la luz mientras las maravillosas criaturas navegaban por el aire, antes de sumergirse de nuevo en el agua, lanzando el más pequeño de los chorros a pesar de su enorme tamaño.

¿De aquí es de dónde vienes? ¿Estos eran tus amigos?

Amigos, Sí. Pero También Más.

Familia, envió Gryph, su mente se desvió a los pensamientos de Brynn, aunque se aseguró de no enviar eso a la nave.

Familia. Sí.

¿Dónde está tu familia ahora?

Otra imagen llenó la mente de Gryph. Las criaturas nadaban y giraban, esta vez una más pequeña que las otras giraba junto a dos de las más grandes. *Esta es su cría*, se dio cuenta Gryph. Sintió la alegría que emanaba de las criaturas y el corazón de Gryph se hizo pesado, pues estaba seguro de que sabía lo que se avecinaba.

Delante de la escuela se formó un punto pulsante de luz gris apagada. Gryph sólo tuvo unos instantes para darse cuenta de que estaba viendo *Magia Etérea*, cuando el punto explotó hacia fuera.

La fisura produjo ondas de choque y se expandió hasta convertirse en una grieta en la realidad, algo parecido a la puerta del portal que él y los demás habían utilizado para escapar del Túmulo. A través del resplandeciente agujero en la realidad sólo había negro, pero entonces algo se movió desde esa oscuridad hacia el mundo acuático.

¿Arboleth? envió Gryph, sintiendo un miedo y una conmoción intensa, a pesar de que ya sospechaba lo que iba a ocurrir a continuación.

Prime, la nave envió, casi a modo de corrección.

Los pulsos de luz parpadearon en la superficie del enorme ojo singular del demonio acuático y luego se expandieron hacia afuera, cayendo en cascada sobre las criaturas parecidas a las mantarrayas. Dejaron de moverse voluntariamente y quedaron a la deriva mientras el arboleth se acercaba. Uno a uno, el arboleth implantó a las gentiles criaturas acuáticas uno de sus huevos, y uno a uno los tres se convirtieron en...

Prime, la nave terminó para él. *Fuimos Completados*.

La imagen cambió a la misma escuela cuando dejaron los océanos de su mundo natal por última vez y se adentraron en la profunda oscuridad del espacio. Allí, se unieron a cientos de otros de su especie. Todos ellos eran ahora naves de los Prime.

Te esclavizaron. Te quitaron lo que eras.

Una oleada de ira atravesó el enlace, pero las defensas mentales de Gryph la desecharon. *Somos Prime*, envió la nave, pero estaba teñida de un breve sentimiento de incertidumbre.

Fuiste mucho más y podrías volver a serlo.

El silencio retumbó en el enlace, lleno de expectación. Finalmente, la nave envió una única y silenciosa palabra. ¿Cómo?

Seré tu amigo. Ven conmigo a la superficie. Vuelve a volar.

Gryph sintió un profundo deseo a través del enlace, pero luego una profunda tristeza.

No Puedo. Ya No Soy Prime.

No necesitas al Prime para estar completo. De hecho, sólo puedes estar completo sin ellos. Sé lo que estás destinado a ser.

Estoy... Cambiado. Ya No Puedo Volar Sin un Prime Piloto.

Otra imagen hizo que Gryph se diera cuenta, una que le dio esperanza y le hizo temer. El arboleth había infectado la nave con uno de sus huevos, pero, a diferencia de las otras especies que el Prime esclavizaba, la nave conservaba de alguna manera una identidad semi separada.

¿Puede alguien más ser su piloto? ¿Algo que no sea Prime?

El enlace se sentía pesado mientras la nave contemplaba en silencio esta idea. Finalmente, un pensamiento fluyó hacia Gryph. *Sí, Podría Fusionarme Con Otro. Dos Se Convertirían En Uno Y Podríamos Volar De Nuevo.*

La información llenó el cerebro de Gryph, no imágenes ni palabras, sino una comprensión más profunda. Gryph sabía lo que debía ocurrir para liberar a la nave de su prisión acuática. Tendría que unirse a otro ser consciente, uno dispuesto a renunciar a su cuerpo, a su mente, quizá a su propia alma para convertirse en otra cosa. Cada fibra del ser de Gryph retrocedió ante la idea. ¿Quién podría estar de acuerdo con eso? pensó Gryph para sí mismo, asegurándose de que no se transmitiera a través del enlace.

Puede que sus pensamientos no llegaran a la nave, pero el contexto emocional era difícil de ocultar. A Gryph le pareció que la nave suspiraba a través del enlace, consciente de la gravedad de la petición. *No Hay Otra Manera,* envió.

Gryph exhaló profundamente, dejando que su respiración le quitara el estrés y le ayudara a despejar su mente. *Intentaré ayudarte, pero puede que me lleve algún tiempo.*

He estado aquí durante muchas rotaciones. Puedo esperar.

Se te ofrece la misión Corregir un antiguo error.

Tienes la oportunidad de ayudar a una antigua y majestuosa raza a recuperar un poco de lo que una vez fue. Se te ha encomendado la tarea de encontrar un ser consciente dispuesto a vincularse con la dañada nave Prime, para que ambos puedan convertirse en algo más y la nave pueda volver a volar.

Proveedor de la misión: *Leviatán Xariano.*

Dificultad: *Increíble.*

Recompensa: *Mejora de la relación con el Leviatán Xariano.*

XP: *Desconocido.*

Gryph nadó más cerca del lugar de descanso del barco. Cuando las brillantes escamas del barco quedaron a la vista, devolvió su lanza a la funda de su espalda. Se cernió sobre el ala de la nave, la que se había dañado al estrellarse, pero que ahora estaba entera y sin cicatrices. Se ha curado *sola,* pensó con asombro. El agua brillaba y Gryph podía sentir la energía que se desprendía de la nave. Sin dudarlo lo más mínimo, extendió la mano para tocar la piel de la criatura. Era cálida y se sentía orgánica y, al mismo tiempo, metálica. Un ronroneo de satisfacción recorrió el eslabón, y el fango que cubría la mayor parte de la criatura se elevó en el agua.

¿Puedo analizarte?

La criatura sólo dudó un instante antes de que una sola palabra llegara a través del enlace. *Sí.*

LEVIATAN XARIANO (Aberrante) - Nivel: *48.*
Salud: *21,754*
Resistencia: *24,678*
Mana: *21,678*
Espíritu: *0*
Los Leviatanes Xarianos son nativos del reino mortal de Xarias. Estas enormes criaturas tienen un triple ciclo vital. Pasan sus primeros 1.000 años viviendo en los vastos océanos de la luna Xarias, durante los cuales desarrollan su Mana y aprenden a usar la Magia del Agua. Durante esta fase crecen y se reproducen.

Hacia el final de esta fase desarrollan la capacidad de utilizar la Magia Aérea y de surcar los cielos, iniciando la segunda fase de su ciclo vital. Esta segunda fase dura entre 1.000 y 1.500 años, durante los cuales comienzan a desarrollar la Magia Etérea y del Pensamiento y a escuchar la llamada del Éter.

Durante esta última fase, salen al espacio entre los reinos mortales para explorar y experimentar. Esta última fase no tiene un límite de tiempo inherente, pero eventualmente todos los Leviatanes Xarianos sienten el llamado de regresar a Xarian donde ponen un curso hacia la atmosfera donde sus formas físicas se queman y mueren mientras sus mentes se unen a la mente-alma de Xarias.

Este Leviatán Xariano ha sido corrompido por los Prime y ha mutado en una nave de guerra de ataque de los Prime utilizada para la exploración y la conquista. Se considera una aberración y no es bienvenida en Xarias.
Fortalezas: *Desconocida*
Inmunidades: *Desconocida*
Debilidades: *Desconocida*

El corazón de Gryph se rompió al leer el aviso. El Primer no conocía el fin de su maldad. No sabía qué decir a esta magnífica criatura esclavizada por el mal. Al final hizo una simple promesa. *Volveré, cuando sea capaz*, pensó Gryph.

Gracias... Amigo.

Con eso, Gryph se apartó y lanzó *Ráfaga de Agua*, dirigiendo el chorro para que lo empujara de vuelta a la superficie. Sólo tardó unos minutos en llegar a la superficie y varios más en alcanzar su punto de embarque cerca del muelle recién reconstruido.

Ovrym le esperaba, con el rostro estoico y el arco tensado.

4

Gryph se subió al muelle y observó cómo el xydai tensaba tranquilamente el arco y apuntaba. Gryph se quedó quieto, con las manos alzadas por encima de la cabeza, y dejó que su amigo surcara los bordes de su mente. Después de un momento, el adjudicatario bajó su arma.

"Saludos", dijo el xydai.

"Eres un hombre de muchas palabras", dijo Gryph, reprimiendo una risa.

"Demasiada gente habla demasiado mientras dice poco".

"Te encantará mi NPC entonces, si el bastardo aparece alguna vez. Todo lo que hace es hablar".

Ovrym dejó que la más pequeña de las sonrisas curvara su labio antes de agarrar a Gryph por el brazo. "Me alegro de no tener que volver a matarte". Gryph le devolvió el agarre, y un momento después, Ovrym lo soltó frunciendo el ceño ante el icor que se le pegaba a la manga. Gryph se encogió de hombros en señal de disculpa y luego miró a su alrededor.

"¿Robaste todo mi botín?"

"Hice que varios warborn llevaran su "botín" al almacén. Están ansiosos por encontrar un lugar en este reino, un propósito". Un ligero viento fluyó sobre Gryph y hacia Ovrym. El xydai arrugó la nariz con desagrado. "Y parece que no les afectan los malos olores". Ovrym se limpió el icor como pudo con un pequeño trozo de tela. "¿Su misión fue un éxito?"

"En parte", dijo Gryph y puso a Ovrym al corriente de su encuentro con la nave.

"Entonces tenías razón, esta criatura era una víctima del Prime."

"Parece que sí, pero no estoy seguro de cuánto nos ayuda. No puedo imaginar que nadie se vincule con él".

"Los Reinos son un lugar extraño". Una expresión oscura cruzó el rostro de Gryph y Ovrym le dio una palmada en el hombro. "Lo siento.

Sé que esperabas contar con la ayuda de la nave para encontrar a tu hermana, pero que sepas que tendrás mi ayuda, siempre que la necesites".

"Gracias, amigo mío".

Ovrym asintió y los dos hombres caminaron en silencio hasta las puertas de la ciudad. Ahora que estaba en la superficie, Gryph sintió que el peso del cansancio lo presionaba. Había sido un torbellino de actividad esta última semana y se sentía arrastrado en una docena de direcciones a la vez. No había logrado alejar su mente de Wick, por más tareas mundanas que realizara. Sospechaba que seguiría así durante algún tiempo.

Pasaron entre los altos muros de la entrada de Dar Thoriim. Gryph miró el par de enormes Thalmiir de piedra que custodiaban la entrada de la antes gran ciudad de los enanos, centinelas de un tiempo pasado. Gryph pudo ver una dispersión de figuras moviéndose a lo largo de las almenas ocultas que bordeaban las estatuas.

"¿Esos son...?"

"Warborn", reconoció Ovrym.

"No estoy seguro de que me guste usarlos como mano de obra. Parece demasiado cerca de ..."

"¿Esclavitud?"

"Sí".

"Todas las personas necesitan un propósito", dijo Ovrym. "Fueron hechos para una guerra que terminó hace mucho tiempo".

"La guerra llegará. Siempre lo hace".

"Esa es una triste verdad, amigo mío. No te preocupes por los warborn. Enviaron representantes a Grimliir para preguntar cómo podían ayudar. El artífice los organizó en equipos de trabajo. Insistió en que fueran tratados igual que el resto de nosotros. Incluso les ha concedido una zona de la ciudad para que la llamen suya".

"Grimliir es un buen hombre", dijo Ovrym, lanzando una mirada de reojo a Gryph. Una que contenía esa molesta cualidad que la gente de la Tierra llamaría sabiduría.

"Di lo que quieras decir", dijo Gryph, ya temiendo lo que sospechaba que iba a suceder.

"Has retrasado la búsqueda demasiado tiempo. Es hora de que reclames la ciudad".

"No soy Thalmiir, y tengo asuntos más urgentes. Deja que Grimliir gobierne".

"No es un gobernante de hombres. Es un facilitador, y uno muy bueno. Sé que no es lo que quiere, pero es el mejor hombre para el trabajo. Y si realmente planeas enfrentarte al Alto Dios, necesitarás una base de poder, y un ejército. Esta ciudad puede proporcionarte ambas cosas. Pero necesitas reclamarla, esta noche".

Gryph suspiró y los dos hombres caminaron en silencio hasta que atravesaron la puerta principal. En cuanto traspasó el umbral, una extraña sensación lo recorrió, como si la voluntad de la propia ciudad se manifestara como una fuerza física, tirando de él hacia un destino que no deseaba. Exhaló y se volvió hacia el xydai.

"Si acepto hacer esto, entonces necesito algo de ti". La aprensión endureció los hombros de Ovrym, que lanzó a Gryph una mirada de elegante indignación. "Tomarás el mando de nuestras fuerzas cuando llegue el momento".

"No soy un general", dijo Ovrym con el ceño fruncido.

"Y yo no soy un señor, pero aquí estamos". Gryph creyó oír al xydai arrumbar molesto, pero la actividad de reparación a su alrededor absorbió el sonido.

Al acercarse al final de la gran galería de entrada, el sonido de cientos de pequeños pies metálicos hizo que se les erizara el vello de la nuca a ambos. Hace demasiado tiempo, ese sonido había sido un presagio de peligro. La reacción se atenuó cuando Errat, con su característica sonrisa de oreja a oreja, apareció.

"Hola amigo Ovrym. Hola, amigo Gryph", dijo Errat con voz alegre, su tono infantil de alegría que no concuerda con su enorme y musculoso cuerpo. Un chirrido metálico llegó desde lo alto y una mancha de bronce y plata pasó por delante de la cabeza de Ovrym, haciéndole casi caer al suelo.

El borrón se dirigió al brazo extendido de Errat y se posó sobre un grueso brazalete de cuero. Unas afiladas garras metálicas se clavaron en el cuero y encontraron su sitio. Era un gran halcón de relojería fabricado con los mismos materiales que los demás autómatas. Chilló y Errat se agachó y acarició el pico del mecanismo con uno de sus tres gruesos dedos.

"Buen chico", dijo Errat y un arrullo metálico salió de la máquina.

"¿Chico?" dijo Ovrym en un tono más irritado por su orgullo herido que por una verdadera confusión de género.

"Sí, se llama Flappy", dijo el warborn con una alegría infantil. Errat se acercó tan orgulloso como un niño de ocho años con un cachorro nuevo. "¿Quieres acariciarlo?"

Gryph sonrió mientras Ovrym acariciaba de mala gana la cabeza de Flappy. El pájaro bajó la cabeza y varias plumas metálicas se separaron y fluyeron como las de un pájaro de verdad. A su pesar, Ovrym sonrió. "¿Lo hiciste tú?»

"Sí, con la ayuda de Gryph".

"Yo era un simple asistente. Todo el trabajo pesado lo hiciste tú, Errat". Dijo Gryph, pero una punzada de orgullo llenó su voz.

Errat levantó el brazo hacia arriba y hacia abajo, probando el peso de Flappy. "Es muy ligero para poder volar. No hubo trabajo pesado".

“Es un eufemismo... ya sabes, no importa. Se ve muy bien”.

Errat sonrió con orgullo, pero entonces Flappy graznó con fuerza, le salieron chispas de la cabeza y se apagó. La expresión de alegría de Errat se volvió amarga y miró a los demás avergonzado. “Flappy todavía necesita trabajo. Errat lo arreglará cuando pueda”.

Gryph sonrió y se dio cuenta de que estaba orgulloso del limitado papel que había tenido en la creación del pájaro. Todo había sido parte del cumplimiento de una promesa que Gryph le había hecho a Errat. El ejército de autómatas arácnidos del estrafalario warborn había sido esencial en la batalla contra el Aberrante y sus esbirros esclavizados, los Moradores de la Oscuridad. Había hecho un *Voto Vinculante* a Errat para ayudarle a reconstruir a sus amigos de muchas patas. Gryph había pasado muchas horas durante la última semana cumpliendo esa promesa. Siempre había intentado ser un hombre de palabra, pero aquí en los Reinos las promesas, especialmente los *Votos Vinculantes* respaldados y aplicados por la magia, recompensaban las promesas cumplidas y castigaban el incumplimiento de estas.

Cumples los términos de un Voto Vinculante a Errat.

Cumples una promesa y has ayudado a Errat a reconstruir a sus amigos, los autómatas arácnidos.

Recompensa: *Aumento de la reputación en +2 puntos.*

XP: *10,000.*

Descubriste la estadística oculta Reputación.

La reputación mide tu fiabilidad y te ayudará en las negociaciones, el trueque y las alianzas. La reputación se mide con una escala móvil de -100 a 100. Cada punto proporciona un +/- 0,5% de posibilidades de conseguir el resultado deseado al tratar con otras personas. Tus acciones determinan tu reputación.

Reputación actual: *+22 (Bien considerado)*

Tu palabra es tu vínculo. A nadie le gusta un mentiroso.

La indicación había sorprendido a Gryph. Siempre había pensado que el karma era un galimatías pseudocientífico, pero en los Reinos era una fuerza real y medible que regulaba la forma en que los demás te consideraban. Tendría que recordarlo siempre que una mentira le pareciera más fácil que la verdad.

La elaboración había llevado casi una semana de largas jornadas. La monótona tarea le había resultado un bálsamo reconfortante y había adquirido un par de habilidades gracias al duro trabajo.

Aprendiste la habilidad de RECICLAJE.

Nivel(es): *1-7.*

Rango: *- Base.*

Tipo de habilidad: *Activo.*

Aprendiste a reutilizar y reaprovechar materiales. Esta es una habilidad que complementa todas las habilidades de artesanía y la habilidad Cosecha. Reduce la cantidad de materiales necesarios para todas las demás habilidades de artesanía en un 0,5% por nivel, cada nivel de Reciclaje hace que sea un 2% más probable que encuentres materiales utilizables durante cualquier sesión de Cosecha.

La basura de un hombre es el tesoro de otro.

Como hombre de la Tierra del siglo 21, a Gryph le encantaba la idea de reciclar y reutilizar. Reduciría el coste y los residuos de cualquier empresa artesanal que emprendiera en el futuro. Si realmente iba a hacerse con el control de Dar Thoriim, y parecía que se le estaban acabando las razones plausibles para negarse, las pequeñas ventajas resultarían inestimables cuando se adaptaran a las necesidades de una ciudad.

Aprendiste la habilidad ARTIFICIO (PEQUEÑOS AUTOMÁTICOS).

Nivel(es): *1-10.*

Rango: *Base.*

Tipo de habilidad: *Activo.*

Aprendiste a fabricar y reparar pequeños autómatas. Los artífices crean máquinas de guerra y máquinas de paz, por lo que son temidos y amados a la vez. Diseña con cuidado, ya que, al igual que los niños de carne y hueso, una vez que un autómata abandona tu abrazo se convierte en un ser propio. Crea con cuidado.

Cada nivel en Artífice (pequeños autómatas) te da un 1% de posibilidades de crear un autómata con una habilidad especial.

A Gryph le pareció que la ominosa advertencia le sacaba de quicio, pero luego pensó en los científicos de la Tierra y supo que el potencial de abuso era inherente a toda nueva tecnología. Pero también podía crear maravillas como Flappy.

La construcción mecánica estaba hecha de metales ligeros e imbuida de magia que la hacía capaz de volar. El pájaro mecánico tenía una *percepción* fenomenal gracias a los ojos rojos brillantes que habían recuperado de uno de los *grandes rubíes imbuidos que habían* obtenido como botín de un *Goliat de Thalmiir*. También era lo suficientemente inteligente como para seguir las indicaciones de Errat gracias al *Núcleo Dinámico Thalmiir de nivel III* que habían utilizado como cerebro de la criatura. Una vez terminado, Flappy sería un excelente explorador en futuras misiones. Errat afirmó que sólo necesitaba unos días más para perfeccionar el autómata. Las experiencias de Gryph en la Tierra con drones le habían mostrado lo poderosa que era una visión clara del campo de batalla y Gryph tenía visiones de una variedad de autómatas que cumplieran una función similar.

Gryph dejó a sus dos amigos y se dirigió al círculo portal, justo

dentro de las puertas principales de la ciudad. Un momento después, tras un cambio de realidad que le revolvió las tripas, se encontraba en el Nexus, la enorme sala con columnas que era el corazón y el alma de la ciudad. Era el lugar donde Myrthendir había tomado el control de la niebla negra, un arma de control mental que casi le había dado el dominio completo de todas las almas de Korynn. La sala le daba a Gryph escalofríos.

Tendré que acostumbrarme si tomo el control de esta ciudad, pensó Gryph. La sala bullía de actividad. La reciente victoria había despertado profundos sentimientos de camaradería entre la gente de Sylvan Aenor y decenas de elfos, enanos y humanos trabajaban juntos. Notó que una de las especies involucradas en el conflicto no estaba representada. No había ni un solo warborn a la vista.

¿Se les puede culpar? La mayoría de estas personas habían perdido amigos y familiares a manos de los guerreros autómatas. Sin embargo, habían estado bajo el control de la niebla negra, un arma que Gryph estaba obligado por su *Voto* a destruir, y no tenían más culpa de la sangre en sus manos que Tifala de la de Wick. Se juró a sí mismo que nunca permitiría que la desigualdad, el racismo y la intolerancia echaran raíces en su ciudad.

La gente le sonrió al entrar en el Nexus. Varios más le dieron una palmada en el hombro o se acercaron a tocarlo al pasar. A Gryph le estaba entrando claustrofobia por la atención que recibía cuando una voz ronca gritó por encima del jaleo.

“Dejad al hombre en paz, panda de parásitos”, rugió Grimliir. El una vez jefe de artífices era uno de los más firmes partidarios de la candidatura de Gryph para ser el próximo señor de Dar Thoriim. Si Gryph hubiera sido un hombre desconfiado, habría sospechado que ese apoyo se debía tanto a la aversión del enano por el manto del liderazgo como a la valía de Gryph. Pero en este caso, se alegró de que el hombre hubiera interferido.

La multitud se dispersó como si la ira de Grimliir fuera una nube de gas lacrimógeno disparada contra una multitud de manifestantes. Gryph dio las gracias con la cabeza. Grimliir lo agarró del brazo y lo llevó a la fuerza por el pasillo hacia el conjunto de habitaciones que el último Rey de Piedra había llamado hogar. A pesar de sus protestas, Grimliir había hecho que Gryph las tomara como propias. El agarre del rudo enano era ferozmente fuerte, y Gryph sospechaba que de un modo u otro terminaría haciendo lo que el enano quería.

“Descansa un poco muchacho, lo vas a necesitar”. Se detuvo y olfateó antes de que un ceño fruncido estropeara su barba perfectamente arreglada. “Y báñate, hueles como una letrina de orcos cociéndose al sol”.

Gryph frunció el ceño, pero un tufillo a pútrido le llegó a la nariz y

no pudo culpar al enano por el duro comentario. Llegó a una puerta que no tenía ni pomo ni manija y colocó la mano con la palma extendida en el centro de un círculo plateado. Un fuego amarillo pálido brotó del círculo y trazó alrededor de sus dedos. Las llamas eran cálidas al tacto, pero no le quemaban la piel y, al cabo de un momento, se retiraron al interior del círculo mágico como si se tratara de un vacío no percibido. La primera vez que había utilizado la cerradura mágica, había gritado de sorpresa, algo que a Grimliir le había hecho mucha gracia. Al igual que entonces, el *ruido* de los barrotes metálicos al retraerse anunció el éxito y un momento después la puerta se abrió con facilidad.

Al entrar, Gryph se dio cuenta de que al aceptar la cámara del último rey de Dar Thoriim había aceptado inconscientemente el papel de líder. Frunció el ceño al pensarlo, sabiendo que eso también había sido parte del plan de Grimliir.

5

Gryph entró en sus aposentos. Como el resto de Dar Thoriim, el conjunto de habitaciones estaba tallado en la misma roca de la montaña. En su mente se imaginaba la opulencia de la cámara, pero milenios de abandono habían dejado el lugar en mal estado.

Había protestado cuando Grimliir insistió en que se quedara con las habitaciones y se quejó abiertamente cuando los canteros y carpinteros dieron prioridad a devolver la cámara de los reyes a un estado funcional.

"Hay demasiadas otras cosas que necesitan ser atendidas", había dicho Gryph, sólo para saber que era un aficionado a la terquedad cascarrabias comparado con el enano.

"Un señor necesita proyectar una cierta arrogancia, llevarla como si su mierda no apestara tanto como la del resto de nosotros. Es una actitud de mierda, por supuesto, pero veré mi barba afeitada antes de permitir que falles en mantener esa venerable tradición".

"No soy un señor".

"Pero lo serás, muy pronto". Se rio ante la repentina mirada agria de Gryph. "No te preocupes, muchacho, te instruiré en las maneras altivas de la nobleza y esa nariz tuya se volverá hacia arriba en poco tiempo".

"Creo que puedo odiarte", refunfuñó Gryph.

El enano se había reído y le había dado un fuerte golpe en la espalda a Gryph antes de dejarlo revolcarse en su opulenta miseria. Entonces, como ahora, fue la vista de la bañera alimentada por aguas termales lo que ahuyentó parte del agrio estado de ánimo de Gryph.

Se dejó caer en el borde de la enorme losa que le servía de cama. Los enanos lo habían mirado con extrañeza cuando pidió un colchón de verdad, y aunque accedieron a su petición, Gryph estaba seguro de haber oído algunos comentarios despectivos sobre los elfos sórdidos. Las suaves sábanas y el grueso colchón proporcionado por los mismos elfos sibaritas eran increíbles. A su derecha había un conjunto de ropa

de gala que alguien le había preparado para la ceremonia de la noche. Frunció el ceño ante el recordatorio y se quitó las botas.

Se quitó el resto de la armadura y la ropa y las colocó en el cofre de piedra y metal que había a los pies de la cama. El cofre aseguraba todas las pertenencias que colocaba en él, pero también tenía la capacidad adicional de lavar su ropa. Incluso reparaba las pequeñas abolladuras de su armadura.

Se acercó a la bañera humeante, se metió en ella y dejó que el agua escaldara la suciedad. Su mente regresó a la primera vez que había disfrutado de esta comodidad, cuando la suciedad que había raspado de su piel aún estaba salpicada de la sangre de su amigo Wick.

Una parte de él todavía no podía creer que Wick se hubiera ido y, de vez en cuando, cuando estaba en la brecha entre el mundo de la vigilia y el estado onírico de su *Ensueño del Alma*, Gryph oía a su amigo echándole la bronca. Habría dado cualquier cosa por hacer realidad esa ilusión, pero estaba más allá de sus capacidades, incluso en los Reinos, donde los milagros y la magia eran tan comunes.

¿Podría haber otro camino? Con un movimiento mental abrió *Lore*. Tal vez la habilidad le enviaría por un camino secreto a Wick.

Aprendiste la habilidad LORE.

Nivel: *21.*

Rango: *Aprendiz.*

Tipo de habilidad: *Pasiva/Activa.*

El Lore permite al usuario aprovechar subconscientemente el Mar del Conocimiento, una corriente subterránea de información pura que se enrosca en el Éter y utiliza la información de manera más eficiente que los demás.

El Lore permite aumentar la velocidad de progresión de las habilidades mediante un multiplicador basado en el nivel. La sabiduría también permite a los adeptos obtener un nivel de conocimiento más refinado a partir de libros, piedras de hechizo, entrenadores y otros métodos de aprendizaje.

El Lore es diferente de otras habilidades en los Reinos. Aunque se puede subir de nivel mediante el estudio y la investigación, el método principal para subir de nivel la Lore es a través de la subida de nivel de todas las demás habilidades. El Lore es el camino literal hacia el poder a través del conocimiento.

Cada nueva habilidad aprendida añade un 5% a la progresión hacia el siguiente nivel de Lore. Cada nuevo nivel en cualquier habilidad añade un 1% a la progresión hacia el siguiente nivel de Lore.

Todas las habilidades de los Reinos se basan en conocimientos ocultos, secretos o especializados. A primera vista, *Lore* no parecía diferente. Proporcionaba a los adeptos una comprensión más profunda de todas las cosas al concederles acceso al *Mar del Conocimiento*. No estaba seguro de lo que significaba "una corriente subterránea de

información que se enroscaba sin ser vista a través del *Éter*", pero sabía que *el Lore* era un multiplicador de fuerza de increíble poder.

No fue hasta que estuvo a solas con sus pensamientos, sumergido en este baño en un vano intento de remojar su culpa por la muerte de Wick, que su verdadero poder se hizo evidente.

VENTAJAS DE LORE.

Multiplicador de Progresión de Habilidades.

La mente subconsciente del usuario accede al Mar del Conocimiento y puede aumentar la velocidad de su aprendizaje. Esto aumenta la velocidad con la que pueden subir de nivel cualquier habilidad en el porcentaje indicado.

Reingeniería.

La mente subconsciente del usuario accede al Mar del Conocimiento, lo que le permite examinar y estudiar un hechizo o un objeto con la intención de reutilizarlo para obtener un resultado similar, pero diferente, o para entender cómo funciona un hechizo o un objeto y poder crear versiones mejoradas.

Ejemplo: Puede convertir una bola de fuego para hacer daño de frío

Ejemplo: Una poción curativa hecha con ingredientes imbuidos de Magia Vital puede ser reutilizada para causar daño a criaturas de Magia de la Muerte El porcentaje indicado es la probabilidad de éxito. Los nuevos hechizos y objetos deben estar relacionados con la fuente original de alguna manera concreta y lógica.

El tiempo en horas requerido para Reingeniería es 5X- (Int/10) donde x es el nivel del hechizo o el modificador de clase de objeto (ver abajo) del objeto que se está reutilizando. Se debe gastar un mínimo de una hora para Reingeniería.

Modificador de clase de objeto:
No mágico: *2*
Base: *3*
Mayor: *4*
Artefacto: *6*
Artefacto divino: *10*

Notas:

Hechizos: *El usuario debe poseer el hechizo y la(s) habilidad(es) mágica(s) requerida(s) en un nivel al menos igual al nivel que se intenta reajustar.*

Objeto: *El usuario debe poseer el objeto o una "receta" para el objeto y la habilidad de artesanía adecuada para reutilizar un objeto. El objeto reutilizado se destruirá si el intento falla.*

Ósmosis.

El usuario puede intentar formar un vínculo psíquico con una fuente de conocimiento con el fin de absorber dicho conocimiento sin destruir la fuente de este. Esto es especialmente útil para piedras de hechizos, matrices de atributos y estadísticas, tomos de habilidades u otros métodos arcanos de almacenamiento y entrega de información.

El porcentaje de probabilidad que se indica es la probabilidad de éxito y el bonus a la

eficacia de la información aprendida. Ejemplo: Una piedra de hechizo para un hechizo de bola de fuego costará un 25% menos de mana O causará un 25% más de daño si tiene éxito. (El usuario debe elegir el bonus en el momento de la ósmosis). En los niveles superiores, este bonus puede dividirse entre los efectos en bloques de 25%. (Ejemplo: Un usuario con el rango Aprendiz en Ósmosis que aprende con éxito un hechizo de Bola de Fuego a través de Ósmosis puede elegir lanzar el hechizo por un 25% menos de Mana Y causar un 25% más de daño).

Atar Habilidad.

Al gastar puntos de ventaja, el usuario puede intentar combinar dos (o más) habilidades con el fin de ampliar las capacidades de ambas. Si tiene éxito, ambas habilidades obtendrán una nueva ventaja compartida. Si la combinación tiene éxito, el usuario recibe el rango básico de la nueva cualidad de forma gratuita. Las nuevas ventajas deben pagarse con puntos de ventaja y seguirán las reglas estándar de todas las ventajas.

Las dos competencias fusionadas deben poseer un vínculo lógico. Ejemplo: Esquiva y Combate sin Armas pueden fusionarse para aumentar la eficacia de ambas habilidades.

El coste de fusionar habilidades se determina mediante la siguiente fórmula. Coste de Puntos de Ventaja= 2X - T, donde X = el número de habilidades a fusionar y T es igual al rango de nivel (B: 1; A:2, etc.) de las habilidades a fusionar.

X está limitado por el rango que el usuario posea en Habilidades de Vinculación.

Cada habilidad adicional añadida al intento más allá de 2 reduce la posibilidad de éxito en un 5%. Los puntos de ventaja se pierden si el intento falla. Si se vinculan tres o más habilidades con éxito, el usuario recibe la ventaja base de la rama de ventajas recién creada de forma gratuita. No hay victoria sin riesgo.

El coste de los puntos de ventaja no puede reducirse a menos de 1.

***Nota:** Una voluntad poderosa puede afectar a la vinculación de las habilidades de forma inesperada.*

Gryph había invertido dos de sus cuatro *puntos de ventaja* en los dos primeros niveles *del multiplicador de progresión de habilidades*. Era costoso, pero sabía que el retorno de la inversión sería asombroso y que sería la primera ventaja en la que gastaría puntos cuando alcanzara el siguiente nivel.

La cualidad *de reingeniería* le fascinaba, aunque le llevara mucho tiempo reutilizar incluso el hechizo o el objeto más sencillo, los resultados cambiarían el juego. *La ósmosis* era casi igual de genial, tanto por su potencial para preservar las fuentes de conocimiento como para aumentar la potencia de cualquier información aprendida.

Sin embargo, fue *Atar Habilidad* la que hizo babear a Gryph. La creación de nuevas ventajas mediante la combinación de habilidades era increíble y no podía esperar a probarla. Pero el coste le hizo reflexionar. Aunque gastara uno de sus dos últimos *puntos de ventaja*, tendría que esperar varios niveles para ganar lo suficiente para usar la *Atar Habilidad,* e incluso entonces, el intento podría fracasar.

Gryph nunca había sido un tipo materialista, pero mientras miraba

el potencial de *Lore*, se sentía como un niño rico malcriado que hace pucheros porque sus padres se niegan a comprarle todos los juguetes de la tienda.

Árbol de Ventajas Lore.

Ósmosis

Atar Habilidad

		25% (+ [illegible] mo: 2)			

		50% A (máximo: 3)			

		75% (mínimo: 4)			

				100%	[illegible]			

La sabiduría es el camino hacia un poder increíble. No sólo impulsaba la progresión de todas las demás habilidades, sino que podía, mediante el estudio y el gasto de *puntos de ventaja*, deconstruir y reutilizar el conocimiento. Las posibilidades sólo estaban limitadas por su imaginación.

Gryph comprendía ahora por qué *Lore* era una de las habilidades más vigiladas en todos los Reinos. Sólo un Loremaster consagrado en uno de los tres gremios de Lore en Korynn podía enseñar la habilidad, y tales instituciones eran sólo por invitación. Los poderosos acaparaban el poder en los Reinos tanto como en la Tierra.

Tal vez cree mi propia escuela, pensó Gryph con ironía. *Romper el sistema. Enfrentarse al hombre.*

Gryph había demostrado que ese sistema podía romperse. En lugar de entrenar con un Loremaster consagrado, Gryph había saqueado la habilidad utilizando *Asimilación*, una ventaja divina que le permitía tomar una habilidad por semana de aquellos a los que derrotaba. Había asimilado *Lore* del Aberrante y lo había hecho a nivel de habilidad 21. Eso le había permitido alcanzar el *rango de aprendiz* y eso significaba una nueva *habilidad de rango*. Se quedó con la boca abierta cuando la indicación llenó su visión.

Alcanzaste el Rango de Aprendiz en Lore.

Con ese aumento de rango, la habilidad ha ganado la Habilidad de Rango Aprendiz, ***Mercado de Puntos de Ventaja.***

Los Puntos de Ventaja son la moneda de los conocimientos especializados. Como aprendiz de Lore, que ha demostrado su dedicación a la adquisición de conocimientos, ahora puede acceder al Mercado de Puntos de Ventaja. Una vez a la semana un Aprendiz de Lore puede viajar al Mercado donde puede vender objetos, habilidades, hechizos, Puntos de Atributo, secretos, conocimientos, recuerdos y otros objetos de valor a cambio de Puntos de Ventaja. El Mercader también puede dar misiones únicas.

La entrada al Mercado de Puntos de Ventaja cuesta un Punto de Ventaja. Cada nivel sucesivo en Lore proporciona un mejor tipo de cambio en el mercado y acceso a mayores misiones.

El coste de un *punto de ventaja* para entrar en el mercado le encogerse, ya que sólo ganaba un punto por nivel, y no tenía ni idea de lo que era el *Mercado de Puntos de Ventaja*. El aviso decía que podía vender una gran variedad de cosas, incluidos los recuerdos. Eso era extraño. ¿Alguien le daría *Puntos de Ventaja* por el recuerdo de haber perdido la virginidad? Porque esa era una decepción que pagaría por olvidar.

Gryph inhaló profundamente y dejó que el calor del agua aliviara sus cansados músculos. Cerró los ojos y vio un nuevo ícono con forma de puesto de mercaderes parpadeando en la esquina de su visión. Al

tocarlo, recibió una indicación.

Solicitas acceso al Mercado de Puntos de Ventaja.
Coste: *1 Punto de Ventaja. ¿Desea pagar el peaje? SÍ/NO*

"Más vale que esto merezca la pena", refunfuñó Gryph para sí mismo y tocó el SÍ.

6

Gryph no sintió que su cuerpo se movía, pero lo siguiente que supo fue que estaba de pie en una modesta tienda. Habría estado en casa en cualquier ciudad medieval, salvo que no tenía ni paredes ni techo y su suelo no era más que una balsa que flotaba en un mar interminable de líquido gris pegajoso.

"Bienvenido al Mercado de Puntos de Ventaja", llegó una voz extrañamente tranquila y ordinaria. "Debo informarle, señor, de que no somos proveedores de ropa, vestimenta o prendas de vestir".

Gryph giró y sus pies mojados resbalaron en un suelo de madera pulido hasta la suavidad por eones de pies de compradores. Estaba empapado y desnudo y se reprendió a sí mismo por su estupidez. Su vergüenza cayó en picado en el terreno de lo inquietante cuando vio al ser que le había hablado.

El hombre, que guardaba las mínimas similitudes con un hombre, medía dos metros de altura y era muy delgado. No tenía pelo ni ojos. La piel se extendía enseñada sobre las cuencas oculares vacías. Donde debería haber habido una nariz, había un punto en blanco, y debajo de él había una boca llena de una doble fila de dientes afilados como agujas.

"No estoy aquí por la ropa", dijo Gryph intentando reafirmar un mínimo de control.

El mercader lo miró de arriba abajo y, a pesar de su falta de ojos, Gryph supo que podía verlo. La mirada de la criatura sin vista no lo admiraba con un "estás bueno, hagámoslo", sino que era más bien la de un cosechador del mercado negro que evaluaba el valor de los órganos de Gryph. La poca confianza que la ingeniosa réplica de Gryph le había hecho ganar desapareció.

"Bien, entonces comencemos, ¿de acuerdo?"

"Um... vale. Bueno, soy un poco nuevo aquí, así que ¿cómo funciona todo esto?" Gryph agitó la mano, abarcando no sólo la tienda, sino el hirviente mar *etéreo*. Una ola creciente atrajo sus ojos y,

por un momento, Gryph vio algo parecido a una fórmula matemática agitándose en la espuma, pero escrita en caracteres que no entendía. Fluía y se transformaba a medida que la ola crecía.

Su cabeza comenzó a palpitar, y el sonido del mar se estrelló más fuerte no sólo en sus oídos, sino en sus huesos. Otra ola se levantó, trayendo consigo otro paquete incomprensible de conocimientos. Sentía tanto la nada como el todo y su mente empezó a deshacerse y a desentrañar.

Gryph se oyó a sí mismo gritar mientras su mente se estiraba como una banda elástica a punto de romperse. Una parte lejana de él sabía que debía apartarse, pero no lo hizo, no pudo. Entonces sintió una ligera humedad en la cara y la conexión con el *Mar del Conocimiento* se rompió.

El alto humanoide estaba allí, con la mano ahuecada bajo la barbilla de Gryph. Desde el borde de su visión, Gryph vio que una boca parecida a una ventosa se abría y se cerraba hambrienta sobre la mano de la criatura.

“No mires demasiado tiempo las aguas del Mar del Conocimiento. Tu mente mortal es demasiado frágil para manejar una interfaz directa. Por eso estoy aquí. Me llaman el Mercader, y soy un asesor y proveedor de conocimiento”.

Gryph retrocedió ante la criatura, estremeciéndose ante lo que podría haber sido el regazo de una lengua de la boca de la criatura. Si la reacción de Gryph ofendió al Mercader, no lo demostró. Tras unos segundos, Gryph recuperó la compostura suficiente para continuar.

“Así que, ¿vendes puntos de ventaja?”

“Entre otras cosas, pero por ahora sólo tienes acceso a ese intercambio”.

“¿Cómo funciona?”

“Usted ofrece algo de valor y yo determino cuál es ese valor. Trato con una gran variedad de conocimientos. Uno o más niveles de una habilidad, *puntos de atributos*, un objeto raro, incluso un recuerdo atesorado. Todo puede tener valor”.

Comprar y vender habilidades, atributos y objetos tenía sentido para Gryph, pero para qué querría alguien uno de sus recuerdos. Buscó el consuelo del comerciante y no obtuvo nada de eso.

“Hay seres en los Reinos que no experimentan la existencia como los mortales. Desean estas experiencias y pagarán generosamente por ellas”.

“¿Quiénes son estos clientes?” preguntó Gryph, imaginando la aterradora idea de un Señor del Abismo probando las resonancias emocionales del primer beso de Finn Caldwell como si fuera una especie de postre especial.

“Mi lista de clientes es confidencial”.

“Por supuesto que sí”, dijo Gryph con un suspiro. “Bueno, he pagado el precio de la entrada, así que podría echar un vistazo”.

“Muy bien, señor”, dijo el comerciante y levantó su mano derecha. Donde su izquierda tenía una boca, ésta tenía un ojo sin parpadear. “Si es tan amable de quedarse quieto, evaluaré el valor de su inventario actual”.

Un escalofrío recorrió a Gryph.

“Le aseguro, señor, que es inofensivo”.

Después de un momento, Gryph asintió y un rayo de energía gris se expandió desde el ojo y escaneó el cuerpo de Gryph de arriba abajo. Gryph se encogió cuando empezó, pero el rayo tardó poco más de un segundo en escanear su cuerpo y, aparte de sentirse ligeramente violado, no sufrió ningún daño cuando terminó.

“Gracias, señor. Basado en mis evaluaciones, este es el tipo de cambio actual en *Puntos de Ventaja* para sus recursos detectables.”

Un menú virtual llenó la visión de Gryph y se quedó con la boca abierta.

RECURSOS: Habilidades (Ventajas)

Elimina los niveles 1-10 de la habilidad. La habilidad debe ser reaprendida. Las ventajas perdidas por la pérdida de la habilidad se devuelven a razón de -1 puntos de ventaja

Elimina los niveles 11-20 de la habilidad. Devuelve 2 de la habilidad de nivel.

Elimina los niveles 21-30 de la habilidad. Devuelve 3 de la habilidad de nivel.

Elimina los niveles 31-40 de la habilidad. Devuelve 4 de la habilidad de nivel.

Elimina los niveles 41-50 de la habilidad. Devuelve 5 de la habilidad de nivel.

Elimina los niveles 51-60 de la habilidad. Devuelve 6 de la habilidad de nivel.

Elimina los niveles 61-70 de la habilidad. Devuelve 7 de la habilidad de nivel.

Elimina los niveles 71-80 de la habilidad. Devuelve 8 de la habilidad de nivel.

Elimina los niveles 81-90 de la habilidad. Devuelve 9 de la habilidad de nivel.

Elimina los niveles 91-100 de la habilidad. Devuelve 10 de la habilidad de nivel.

Elimina los niveles 1-100 de la habilidad. Devuelve 10 de habilidades de nivel.

RECURSOS: Habilidades (Compras)

Añade un nivel de habilidad. La habilidad debe conocer ya la habilidad para comprar niveles adicionales.

Los niveles de habilidad adquiridos poseerán un poco de la esencia de la totalidad de la que procede.

EXP: Dos niveles de una habilidad de cuchillas pequeñas obtenida de un asesino pueden impartir una forma de combate más sanguinaria al usuario. Cuantos más niveles se adquieran del mismo pueden aumentar la intensidad de esta esencia.

Niveles de habilidad: 11 - 20

Niveles de habilidad: 21 - 30

Niveles de habilidad: 31 - 40

Niveles de habilidad: 41 - 50

Niveles de habilidad: 51 - 60

Niveles de habilidad: 61 - 70

Niveles de habilidad: 71 - 80

Niveles de habilidad: 81 - 90

Niveles de habilidad: 91 - 100

Niveles de habilidad: 1 - 100

RECURSOS: Experiencia

Experiencia: 1200.000 XP

Nivel(es) perdido(s) si la experiencia cae por debajo de la requerida para ese nivel(es). El usuario conserva los puntos de atributos, los puntos de ventaja y los aumentos de estado adquiridos y no ganará nuevos puntos de atributos, puntos de ventaja o aumentos de estado cuando recupere los niveles perdidos. Cuidado: La pérdida de niveles puede provocar la pérdida de Especialidad, Llamada u otros rasgos dependientes del nivel.

RECURSOS: Atributos

Puntos de atributo: 10

No se puede bajar ningún atributo a 0.18 de un atributo baja de 10, el usuario se considera incapacitado en ese atributo.

RECURSOS: Estadísticas

Puntos de estadísticas: 50

No se puede bajar ninguna estadística a 0.1. Las estadísticas se pueden recuperar subiendo de nivel normalmente. Las estadísticas que caigan por debajo de 50 incapacitarán al usuario durante 24 horas.

RECURSOS: Hechizos

Hechizos: 5 (s): Común

Hechizos mínimos intercambiados: 0.2 (s): Común

Hechizos mínimos intercambiados: 0.5 (s): Poco común

Hechizos: 2 (s): Poco común

Los hechizos se pierden y hay que volver a aprenderlos.

Los hechizos se pierden y hay que volver a aprenderlos.

Los hechizos se pierden y hay que volver a aprenderlos.

Los hechizos se pierden y hay que volver a aprenderlos.

Los hechizos se pierden y hay que volver a aprenderlos.

Los hechizos se pierden y hay que volver a aprenderlos.

Los hechizos se pierden y hay que volver a aprenderlos.

RECURSOS: Recuerdo de Ventajas

Recuerdo de ventajas: 5

Las Ventajas compradas anteriormente se pueden reciclar a un tipo de cambio de 5/4. Las ventajas antiguas se pierden y deben volver a comprarse para utilizarlas.

RECURSOS: Puntos de ventaja divina

Puntos de ventaja divina: 1

Debe estar poseído por la divinidad

Debe estar poseído por la divinidad.

RECURSOS: Artículos

La Divinidad Prime

*La Divinidad Prime está actualmente en alma y no puede ser eliminada. El método para eliminar una Divinidad Prime vinculada se perdió hace mucho tiempo, si es que alguna vez existió.

La Niebla Negra será eliminada de tu control y te enfrentarás a las consecuencias de romper un Voto Vinculante.

La Corona de Hierro será retirada de tu control y te enfrentarás a las consecuencias de romper un Voto Vinculante.

El Bastón de Guerra del Rey Gryn será eliminado de tu inventario y perderás 5 Puntos de Reputación.

RECURSOS: Información

Olvidarás que Alan Morrigan

Olvidarás que Bryn Madre Ferrancia.

Olvidarás que Bryn Brynn.

Olvidarás que Bryn Madre.

Olvidarás que Bryn Padre.

NOTA: La venta repetida y deliberada de su información o recuerdos puede deformar el sentido del bien y del mal del usuario y podría dañar su alma.

"Mierda", dijo Gryph cuando la información pasó por su mente.

7

Podía vender toda una serie de experiencias y objetos, pero todo era algo que necesitaba. Tenía pocas habilidades que considerara indignas de ser vendidas. También podía utilizar *los puntos de ventaja* para comprar niveles de habilidades, pero el precio era astronómico, aunque podía imaginarse un momento en el que comprara niveles de habilidades de mayor nivel, por ejemplo, para subir de Rango y ganar una *habilidad de* Rango.

La experiencia se ganaba con esfuerzo, a través del dolor y la sangre. Vender sus puntos de *atributos* podía dejarle literalmente incapacitado. Se imaginó vendiendo todos sus puntos de *Destreza* y las visiones de un hombre tan torpe que acabaría matándose accidentalmente al tropezar con un precipicio llenaron su mente. Vender sus *estadísticas* también sonaba siniestro, un poco como donar los órganos que aún utilizas.

Tenía un puñado de hechizos, entre los que se encontraban unos cuantos para los que no tenía demasiado uso, pero ninguno estaba por encima de la rareza *Común. El Reciclaje de Ventajas* era intrigante, pero nunca le habían gustado los malos tipos de cambio. La idea de poder comprar y vender *puntos de ventaja divina* también era increíble, pero el coste era una locura.

Las tres opciones siguientes eran aún más inquietantes.

La indicación inicial que le llevó al Mercado le había sugerido que podía vender objetos. Esperaba que incluyera los que no quería o necesitaba, pero los cuatro que aparecían eran de nivel de artefacto o superior e incluían su *Divinidad Prime*.

"¿Me darás 200 *puntos de ventaja* por mi *Divinidad*?" dijo Gryph atónito. Apenas entendía el artefacto divino, pero sabía que le otorgaba un potencial ilimitado. No concebía ninguna circunstancia en la que se desprendiera de él, ni siquiera si fuera posible quitárselo. Pero doscientos malditos *puntos de ventaja* eran una cantidad asombrosa.

“Con mucho gusto, si puedes descubrir una forma de eliminarlo. La última vez que alguien intentó esa hazaña rompió un cisma en el tejido de la realidad y condujo a la Ruina. Intenta hacerlo mejor que eso”.

Se te ofrece la misión "Deshazte de los Dioses".

Se le ha ofrecido una tarea imposible. Descubre un método para eliminar a una Divinidad Prime vinculado. Esta búsqueda tiene una segunda parte opcional. Si tienes éxito, el comerciante también comprará tu Divinidad Prime.

Proveedor de la misión: *El Mercader.*

Dificultad: *Imposible de otro mundo.*

Recompensa: *500 puntos de ventaja.*

XP: *Desconocido.*

“*500 puntos de ventaja*”, espetó Gryph. Las cosas que podía conseguir con esa cantidad eran imposibles de imaginar. “¿Quién en los Reinos podría permitirse pagar ese precio?”

“Usted entiende mal, señor. Ese es el precio que le pagaré. El precio que otros me pagarán es mayor. Después de todo, estoy en el negocio de obtener un beneficio. Pero, respondiendo a su pregunta, hay seres en los Reinos tan antiguos y poderosos, que el solo hecho de posar su mirada sobre ellos lo volvería loco. Para ellos ese coste es una miseria”.

“Bueno, eso es tranquilizador”, refunfuñó Gryph. Volvió a mirar el menú. Podía vender información o experiencias, y aunque los pagos eran asombrosos, los costes eran diabólicos. No había manera de que pudiera vender *La Niebla Negra* o la *Corona de Hierro*. Gryph había visto el nivel de destrucción y maldad que podían lograr los objetos trabajando juntos... Pero ¿y si vendía sólo uno?

Entonces pintarías una diana en tu espalda tan amplia que nada en todos los Reinos te protegería, vino una voz, la voz del Coronel, un hombre que era tanto su padre como el autor de su intento de asesinato.

Compórtate, padre, o venderé mis recuerdos sobre ti a este espeluznante bastardo. Aunque la idea tenía cierto atractivo, sabía que nunca lo haría. Para bien o para mal, era el hombre que era por la influencia de su padre. *Maldito bastardo enloquecido*. Incluso sin la advertencia sobre la venta de sus recuerdos, Gryph sabía que lo definían, y si los vendía, estaría vendiendo un poco de sí mismo.

La pestaña de Información le intrigaba, no porque estuviera dispuesto a desprenderse de ninguno de los dos conocimientos, ya que ambos eran esenciales si esperaba salvar a Brynn, sino por la posibilidad de vender otra información privilegiada. En la Tierra, los espías corporativos, los comerciantes con información privilegiada y otros corredores de información ganaban millones con ese tipo de

información. Claro, podría ser una pendiente resbaladiza hacia un comportamiento inmoral, pero sabía que mantendría un ojo mucho más agudo en los secretos ocultos. ¿Quién, o qué, pagaría por esa información? No tenía respuestas, pero sospechaba que no le gustarían si las tuviera.

La verdad es que no quería vender nada, pero tampoco quería irse con las manos vacías. Una vez más, deseó que Lex hubiera estado allí para guiarlo. Puede que la estrafalaria IA banner fuera ahora el sacerdote bajito y gruñón de un dios muerto, pero seguía sabiendo mucho más sobre los entresijos de la *mecánica del juego* que Gryph.

"¿Qué haría Lex?" Gryph dijo en voz alta sin darse cuenta.

"No sé quién es Lex, pero puedo ofrecerle... digamos diez *puntos de ventaja* por esos recuerdos".

"Tentador", dijo Gryph, y una pequeña parte de él lo consideró, pero luego sospechó. "¿Por qué querrías esos recuerdos?"

"Digamos que un cliente ha expresado su interés en este Lex".

"¿Y supongo que no me dirá quién es este cliente?"

"Me temo que no. Mi lista de clientes es confidencial".

"Ya lo has dicho", dijo Gryph.

"Sin embargo, lo has vuelto a pedir".

"Me parece justo", dijo Gryph lanzando una mirada suspicaz al Mercader. "Pero, creo que mantendré mis recuerdos donde deben estar".

"Como es su derecho, señor".

Gryph se apartó del espeluznante Mercader y abrió su *Hoja de Personaje.* Era el momento de ver qué tipo de tratos estaba dispuesto a hacer.

Nombre: *Gryph*
Raza: *El'Edryn*
Nivel: *17*
Especialidad: *Ninguna*
Llamada: *Ninguna*
Deidad: *Gryph*
Experiencia: *1,762,766*
Siguiente nivel: *1,8000,000*
Se necesita: *37,234*

Estadísticas primarias: Salud: *377 [Regeneración: 4,5 cada 10 segundos]*
Resistencia: *370 [Regeneración: 3,75 cada 10 segundos]*
Mana: *473 [Regeneración: 4,5 cada 10 segundos]*
Espíritu: *296 [Regeneración: 3,75 cada 10 segundos]*

Estadísticas secundarias: Moral (AP): *9*
Reputación: *22*

Atributos:
Fuerza: *41*
Constitución: *50*
Destreza: *65*
Inteligencia: *43*
Sabiduría: *27*
Ventajas: *20% de reducción de DMG*

Puntos disponibles:
Atributo: *11*
Ventaja: *1*
Ventaja divina: *0*

Dones raciales:
Regeneración de salud: *+25%*
Regeneración de mana: *+25%*
Visión nocturna: *37 mts* ***Talentos:***

Maestro de las lenguas

Identificar

Pensó en la importante cantidad de experiencia que había ganado en su batalla con Myrthendir. Había sido suficiente para subir al nivel 17. Además, estaba tan cerca de alcanzar el nivel 18 que prácticamente podía saborearlo.

Mataste al Aberrante (Myrthendir).
Ganaste 200.000 XP

Fallaste la misión Un faro en la oscuridad.
Incumples los términos del acuerdo con el Aberrante.

Finalizaste la misión Un faro en la oscuridad (revisada).
Ganaste 600.000 XP
La búsqueda original se basaba en mentiras y engaños, pero tú te mantuviste fiel y fuiste más allá. La búsqueda ha sido modificada y mejorada. +100.000 XP de bonus por ser fiel a los ideales de la misión.

Sabía que obtendría 1.000.000 de XP cuando reclamara la ciudad y completara la misión *Reclamar la Ciudad de los Enanos* que había recibido en el Túmulo. Actualmente tenía casi 1.800.000 XP y sólo necesitaba 32.334 para alcanzar el nivel 18.

"Maldita sea, ¿por qué no esperé a ganar los míseros 33.334 antes de venir al Mercado? Podría haber tenido otro nivel y más *puntos de ventaja*".

"E incluso otros 200.000 XP para venderme", dijo el comerciante.

"Gruñón, odio cometer errores".

"Bueno, señor, es su primera vez en el mercado, así que es de esperar un mal juicio", dijo el comerciante en un tono que era a la vez amable e imbécil.

"Sí, gracias, supongo", dijo Gryph y volvió a pensar en el problema que tenía entre manos.

Había trabajado muy duro para ganar sus XP, así que la idea de venderlos no le entusiasmaba. Sin embargo, era aún más reacio a vender sus *atributos* o habilidades. Pero, él era todo diligencia, así que abrió sus *Hojas de Habilidades*.

Habilidades mágicas: *Nivel [Ventajas]*
Fuego: 0
Aire: 17 [Mana 80%, Poder de los objetos +25%]
Agua: 3
Tierra: 7
Cthónico: 3
Empíreo: 0

Caos: 0
Orden: 0
Vida: 7
Muerte: 0
Pensamiento: 12
Éter: 0
Alma: 27 [Enlace de alma (A)]
***NOTA:** 100% de afinidad en todas las habilidades mágicas debido a su posesión de una Divinidad Prime.*

***Habilidades de conocimiento:** Nivel [Ventajas]*
***Lore:** 21 [Mercado de Puntos de Ventaja]*
***Cosecha:** 14*
***Reciclar:** 7*
***Analizar:** 19*
Percepción:17
***Trampas:** 9*
***Liderazgo:** 8 [Grupo de aventura, Boon 1, Bonus de XP +25%]*

***Habilidades artesanales:** Nivel [Ventajas]*
***Alquimia:** 7*
***Pequeños autómatas:** 10*

Sólo había una habilidad de la que estaba dispuesto a desprenderse, y era la de *Pequeños Autómatas*. Claro que fabricar robots asesinos sonaba muy bien, pero sólo había conseguido la habilidad porque había ayudado a Errat a reconstruir el pequeño ejército de autómatas arácnidos. Todo el proceso le había parecido sorprendentemente relajante y sospechaba que al warborn le emocionaría volver a enseñarle. Quizá ni siquiera preguntara por qué Gryph había olvidado todo lo que le había enseñado y estaba seguro de que podría recuperar esos diez niveles con facilidad. *Suponiendo que volviera a tener tiempo.*

Gryph cerró todas sus hojas. Era hora de hacer cuentas.

8

Si no vendía nada de su XP y añadía el millón de XP de *Reclamar la Ciudad de los Enanos* a su total actual, tendría un total de 2.800.000, lo que le llevaría al nivel 19, y a un pelo del nivel 20, en el que podría optar a una *especialidad.* También ganaría otros 12 puntos de *atributo* y dos *puntos de ventaja,* para un total de tres.

Amigo, cada vez es más difícil nivelar en este mundo.

O bien, podría utilizar 1.600.000 XP para comprar ocho nuevos *puntos de ventaja,* para un total de nueve. Ese drenaje de XP lo dejaría en 167.666 XP y en un nivel subjetivo de 11. No tenía ninguna desventaja en el mundo real, excepto que le llevaría mucho más tiempo volver a subir de nivel. Sin embargo, ese millón de puntos de experiencia le permitiría subir su nivel subjetivo al nivel 16.

"Esto me está dañando el cerebro".

"Yo sugeriría un buen análisis de costes y beneficios a la antigua usanza, señor. Entonces decida si el acceso a nueve *Puntos de Ventaja* ahora le beneficiaría más que un aumento de nivel y la posibilidad de ganar una *Especialidad*. Le recomiendo que decida exactamente lo que va a comprar con los *Puntos de Ventaja* y luego decida si los beneficios merecen la pena."

A Gryph le molestó lo sucintamente que el mercader había definido sus opciones, pero también sabía que su evaluación era acertada.

¿Qué *hizo ese escáner?*

Quizás había otra forma de conseguir puntos. Gryph miró al mercader. "¿Tienes alguna otra búsqueda para mí? Digamos que alguna que no sea Imposible de Otro Mundo".

El mercader miró a Gryph con una sonrisa de aprobación. "De hecho, tengo varias misiones en las que puedes ayudarme". Luego agitó la mano y varias indicaciones llenaron la visión de Gryph.

Se te ofrece la misión Lo Perdido se Encontró (de Final Abierto).

El Mercader es un proveedor de información y poder. Mantén un ojo avizor en busca de viejos conocimientos perdidos, criaturas únicas, tesoros ocultos y secretos perdidos.

Proveedor de la misión: *El Mercader.*

Dificultad: *Variable.*

Recompensa: *Varía.*

XP: *Desconocido.*

Se te ofrece la misión Poder en tu nombre (abierta) *Los Nombres Verdaderos permiten a un usuario hábil controlar a seres de otros reinos. Descubre los nombres secretos de estas entidades y el mercader pagará por este conocimiento. Sin embargo, hay que tener en cuenta que, si bien el uso del nombre verdadero de un diablillo de poca monta causará pocas ondas en el éter, el nombre verdadero de un Príncipe del Abismo o de un Magistrado del Reino del Orden puede tener efectos imprevisibles de gran alcance y naturaleza catastrófica.*

Proveedor de la misión: *El Mercader.*

Dificultad: *Variable.*

Recompensa: *Varía.*

XP: *Desconocido.*

Se te ofrece la misión Una antigua balada perdida y encontrada.

Hace mucho tiempo, el famoso músico bárdico Jurnerius escribió la balada A Heart Rent Asunder (Un corazón desgarrado), que se considera la mejor canción de amor de todos los tiempos. Se rumorea que obliga al oyente a enamorarse del intérprete. Por desgracia, se perdió hace mucho tiempo después de que un grupo de maridos y esposas celosos se enfrentaran a Jurnerius, que nunca volvió a cantar ni a respirar. Recupera esta obra maestra perdida y gana tu recompensa.

Proveedor de la misión: *El Mercader.*

Dificultad: *Épica.*

Recompensa: *10 puntos de ventaja.*

XP: *Desconocido.*

"Bueno, esos parecen..." Gryph refunfuñó.

"¿Difícil?", interrumpió el comerciante.

"Peligroso".

"No me involucraría si no encarnaran el potencial de ambas cosas, y mucho más", replicó el Mercader. "Puede que no te hayas dado cuenta, pero al obtener acceso a mis servicios has anunciado a los Reinos que eres un poder para tener en cuenta, y quizás a temer. Todas las acciones crean ondas en el *éter*. Harás bien en recordarlo".

"Críptico", dijo Gryph, e inhaló profundamente, apartando sus pensamientos nerviosos. Tenía demasiadas preocupaciones reales como para añadir otras hipotéticas a la mezcla, pero prometió que haría lo posible por considerar lo que estaba vendiendo. Sabía qué ventajas quería comprar y lo que le costaría hacerlo. Sin dudarlo más, vendió 1.600.000 XP por ocho *puntos de ventaja* y sus diez niveles de

habilidad en *pequeños autómatas* por otros dos.

El mercader avanzó a una velocidad increíble y agarró la cabeza de Gryph con su mano izquierda. Gryph sintió que la mano se separaba en una boca y que una afilada lengua con púas le atravesaba el cráneo. Antes de que pudiera gritar, Gryph sintió que se le escapaba un torrente de energía, de experiencia. Su mente se oscureció, como la de un hombre que se esfuerza por recordar lo que ha sucedido durante un desmayo provocado por el alcohol, y entonces se acabó.

Hiciste un trato con el comerciante.

Vendes 1.600.000 XP por 8 puntos de ventaja. Tu nivel subjetivo ha bajado a 11.

Total puntos de ventaja: *9*

Hiciste un trato con el comerciante.

Vendes 10 niveles en Pequeños Autómatas por 2 puntos de ventaja. Has perdido todo el conocimiento de Pequeños Autómatas y debes volver a aprender la habilidad si quieres volver a usarla.

Total puntos de ventaja: *11*

Gryph cayó de rodillas mientras un cansancio peor que cualquier otro que hubiera conocido tiraba de sus músculos. Se llevó la mano a la frente, esperando encontrar un agujero sangrante, pero su piel estaba lisa y sin manchas. “Podrías haber avisado”, refunfuñó Gryph con irritación, pero el Mercader no mostró ningún signo de compasión.

“¿Hay algo más que desee comprar o vender?”, preguntó el espeluznante tendero alienígena.

Gryph negó con la cabeza y se arrepintió de inmediato cuando el dolor le atravesó el cráneo y se le retorció el estómago, con su última comida amenazando con volver a subir.

“Entonces le deseo buena suerte”. El mercader juntó las manos e inclinó ligeramente la cabeza.

La realidad volvió a cambiar y Gryph estaba de nuevo en su baño. Giró la cabeza hacia un lado y su estómago se vació. Unas finas gachas de bilis y trozos de cabra montés parcialmente digeridos, los restos del desayuno de la mañana salpicaron el suelo de piedra.

“Bueno, eso fue jodidamente horrible”. Sus músculos sufrieron un espasmo y volvió a meterse en el agua caliente de la bañera, dejando que el tiempo y el calor le aliviaran. Al cabo de unos minutos se había recuperado lo suficiente como para salir de la bañera y vestirse. No tenía planes de repetir su salida de compras desnudo a corto plazo.

Pronto se armó y se blindó y, con un suspiro, volcó dos de sus nuevos puntos en *Atar habilidad*, lo que le llevó al *Rango de Aprendiz* en la ventaja y le dio un 50% de posibilidades de vincular dos habilidades cualesquiera a costa de dos *puntos de ventaja*. Podría

añadir una tercera habilidad, pero reduciría el porcentaje de éxito al 45% y le costaría cuatro puntos de *ventaja*.

Y no tengo ni idea de los resultados que se obtendrán de *Atar Habilidades,* pensó Gryph. Sabía, a nivel intelectual, que le otorgaría una rama de ventaja adicional, pero lo que era esa rama seguiría siendo un misterio hasta después de gastar los preciosos activos para atarlas. "Qué demonios, hazlo lo grande o vete a casa".

Activó Atar Habilidades.

Una cascada de luces estalló hacia fuera de él y sus náuseas volvieron como un puñetazo en las tripas. Cerró los ojos contra el movimiento desorientador y respiró profundamente varias veces. Volvió a abrir los ojos y se sintió como en un planetario de nebulosas flotantes, galaxias y cúmulos de estrellas. Dentro de ellos había esferas parecidas a planetas envueltas en gases nebulosos. Extendió la mano y sacó una de las más brillantes y supo que representaba su habilidad *Lore*. Tomó la segunda más brillante y descubrió que era su habilidad de *Magia del Alma*. Por *lo tanto, cuanto mayor era la iluminación, mayor era la habilidad*. Juntó mentalmente las dos, y una indicación llenó su visión.

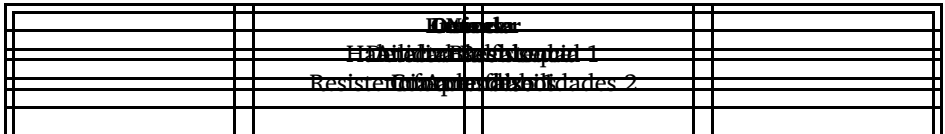
Habilidades activas.
¿Deseas unir las habilidades Lore y Magia del Alma?
Coste: *2 puntos de ventaja.*
Probabilidad de éxito: *50%*
¿SÍ? / ¿NO?

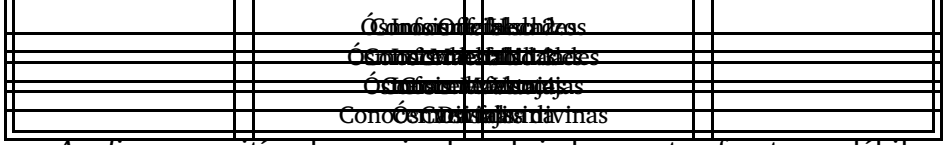
Gryph dio un golpecito al NO, y ambas esferas volvieron a su lugar en el cielo. Tenía que pensar en lo que quería. Aunque no podía saber qué nueva rama de ventaja se generaría, podía hacer una conjetura sobre su potencial basándose en las habilidades fusionadas.

Su mente barajó docenas de resultados posibles. Por ejemplo, si vinculaba *la Magia de Almas* a *bastones/lanzas,* ¿podría drenar almas a través de su lanza? La idea le hizo temblar, y decidió que esa hipotética rama de ventaja le llevaría por el oscuro camino de la ruina.

¿Qué hay de *Lore* y *Analizar*? Sacó ambos. Estaba a punto de alcanzar el *nivel de aprendiz* en *Analizar*, pero no había cogido ni una sola ventaja del árbol de habilidades.

Árbol de Ventajas de Analizar.





Analizar permitía al usuario descubrir los puntos fuertes y débiles de un oponente, crear defensas contra dicho análisis y bloquear la eficacia de las habilidades de los demás. *Lore se centraba* en aumentar la eficacia de la información y *Analizar* en recopilar información. El emparejamiento de ambas habilidades parecía lógico.

Entonces se le ocurrió una idea maravillosa. Tenía otra habilidad diseñada para recopilar información. La función principal *de Percepción* era ayudar al usuario a evitar trampas, encontrar puertas ocultas y detectar a los enemigos *en estado de sigilo*, pero, al igual que *Analizar,* era una potente habilidad de recopilación de información.

Árbol de Ventajas de Percepción.

Al igual que con *Analizar*, Gryph no había comprado ninguna de las ventajas de *Percepción*, pero ¿y si pudiera combinar *Lore, Analizar* y *Percepción* y crear una mega ventaja? El riesgo y el coste eran mayores, pero el beneficio potencial era increíble, sobre todo teniendo en cuenta que obtendría una ventaja gratuita si tenía éxito.

Arrastró *Lore, Analizar* y *Percepción* cuando un empujón de su subconsciente le recordó la críptica anotación que aparecía al final de la descripción de las habilidades *vinculadas. Una voluntad poderosa puede afectar a la vinculación de habilidades de forma inesperada.*

Casi sin proponérselo, sus manos iniciaron el movimiento para lanzar *Escudo Mental,* y su confianza se disparó. No tenía ni idea de si el aumento temporal de la Sabiduría afectaría al resultado de la fusión, pero decidió que merecía la pena los pocos puntos de *Mana que* se necesitaban para lanzarlo. Juntó las tres habilidades y una nueva indicación llenó su visión.

Habilidades activas.

¿Deseas vincular las habilidades Lore, Analizar y Percepción?

Coste: *4 puntos de ventaja.*
Probabilidad de éxito: *45%*
¿SÍ? / ¿NO?

Gryph sopló un par de dados imaginarios e inhaló profundamente. Luego, al exhalar, pulsó *SÍ*.

9

Una oleada de calor recorrió a Gryph, empezando por sus extremidades y subiendo por sus brazos y piernas hasta llegar a su núcleo. Allí, el calor se mezcló, se transformó y se combinó antes de subir por su columna vertebral y llegar a su cabeza.

Su visión se amplió mientras las tres estrellas que conocía como *Lore, Analizar* y *Percepción* giraban alrededor y hacia la otra en una compleja órbita trinitaria. Un torrente de adrenalina le recorrió mientras las enormes corrientes de energía cósmica se arqueaban entre los tres cuerpos estelares.

Su velocidad aumentó y un sudor frío filtró el calor de cada poro del cuerpo de Gryph. Su boca se abrió en un grito silencioso cuando las motas de poder estelar chocaron entre sí y explotaron.

Por un momento, Gryph se sintió como si fuera la totalidad del universo. Remolinos de puro poder salían de él, explosiones causadas por la fusión del conocimiento en su nivel más primario. El esfuerzo le exigía a su mente, pero se obligó a concentrarse, a seguir siendo Gryph.

La rotación de las tres esferas luminiscentes se hizo más estrecha y se fusionaron en una singularidad, tres en uno. La nueva mega estrella se iluminó y luego se dividió de nuevo en las habilidades individuales.

Cada una de las estrellas originales arrastraba tras de sí una cadena gaseosa de partículas energéticas, umbilicales que alimentaban a una estrella recién nacida que giraba dentro de la cáscara protectora de las estrellas madre. Esta nueva estrella era un símbolo brillante de su éxito.

Gryph rio de alegría cuando la visión se desvaneció y cayó de rodillas. Su respiración volvió a la normalidad y sus latidos se ralentizaron. Una indicación parpadeó en su visión y la tocó para hacerla avanzar.

Felicidades, tuviste éxito y Atas tres habilidades en una nueva Sub-Habilidad.

Creas la nueva Sub-Habilidad

Percepción Extra Sensorial (PES).

Habilidades padres: *Lore, Analizar y Percepción.*

Coste: *4 puntos de ventaja.*

Al menos una habilidad padre debe haber alcanzado un rango para que se pueda adquirir la ventaja correspondiente. Las bonificaciones desconocidas estarán disponibles cuando todas las habilidades principales alcancen un nivel. (Ejemplo: Un bonus estará disponible cuando Lore, Analizar y Percepción alcancen el nivel de Aprendiz).

Como has combinado con éxito 3 o más habilidades, se te concede la primera ventaja sin coste adicional de puntos de ventaja. También obtienes un bonus único del 5% utilizable en otro intento de Atar Habilidades de tu elección. Los bonus duran hasta que se usan y son acumulables.

El uso de la rama SubVentaja subirá de nivel las tres habilidades principales al ritmo normal.

XP: *45,000.*

Bonus por Intento de Atar Habilidades: *+5%.*

"Fantástico", exclamó Gryph, con una sonrisa de oreja a oreja. No sólo había tirado los dados y había ganado, sino que también había obtenido XP y un bonito bonus del 5% para la próxima vez que utilizara la habilidad de *atar habilidades*.

Otra indicación le dijo que la experiencia obtenida al unir las habilidades le había hecho recuperar uno de sus niveles perdidos.

Alcanzaste el nivel 21.

Recuperas el nivel 12. Como ya has alcanzado el nivel 12 y has recibido tanto puntos de atributos como puntos de ventaja por este nivel, no los recibirás ahora. No recibirás bonificaciones de estadísticas adicionales, ya que tus estadísticas aumentaron la primera vez que alcanzaste el nivel 12.

Gryph refunfuñó un poco ante la indicación. Estaba contento de haber recuperado un nivel tan rápidamente, pero era un recordatorio de la cantidad de XP que tendría que ganar para obtener más puntos valiosos. Más vale que esta nueva subventaja valga la pena. Abrió las descripciones de su nuevo conjunto de juguetes y sonrió más que un niño en la mañana de Navidad.

Árbol de SubVentajas Percepción Extra Sensorial.

Psicometría.

La Psicometría (Objeto) *es la capacidad de ver imágenes del pasado a través de los residuos psíquicos dejados en los objetos por eventos importantes o traumáticos. El usuario debe estar en contacto físico con el objeto y ser capaz de concentrarse sin interrupción durante un minuto. Las imágenes resultantes pueden ser confusas y difíciles de comprender, lo que aumenta las posibilidades de una lectura falsa o una conclusión*

errónea. Cada nivel de las tres habilidades principales otorga al usuario un 1% acumulativo de posibilidades de interpretar las imágenes. Coste: 100 de espíritu.

***La Psicometría (Animal)** es la capacidad de ver imágenes del pasado a través del residuo psíquico que dejan en los animales los acontecimientos importantes o traumáticos. Consulta las reglas de Psicometría (Objeto) más arriba.*

***La Psicometría (Consciente)** es la capacidad de ver imágenes del pasado a través de los residuos psíquicos que dejan en los seres conscientes los acontecimientos importantes o traumáticos. Consulta las reglas de Psicometría (Objeto) más arriba.*

La clarividencia.

***La clarividencia (Objeto)** es la capacidad de percibir la ubicación actual y los alrededores de un objeto que el usuario ha etiquetado previamente. El etiquetado se consigue infundiendo un objeto con una etiqueta psíquica a través del contacto físico. Etiquetar requiere un minuto de concentración ininterrumpida. Esta ventaja anula cualquier habilidad de Anti-Escudriño de nivel Oficial o inferior. Esta ventaja derrota a cualquier objeto Anti-Escudriño de nivel Maestro o inferior. No hay límite en la distancia mientras el objeto y el usuario permanezcan en el mismo reino de existencia. Las marcas son invisibles y sólo son detectables por quienes las dejaron. Coste: 200 de Espíritu para marcar. 200 Espíritu para ver.*

***Clarividencia (animal)** es la capacidad de percibir la ubicación actual y el entorno de un animal que el usuario haya marcado previamente. Esta ventaja vence a cualquier habilidad Anti-Escudriño que sea de nivel Maestro o inferior. Esta ventaja vence a cualquier objeto Anti-Escudriño de nivel Artefacto o inferior. Ver Clarividencia (Objeto) más arriba para otras reglas.*

***Clarividencia (Consciente)** es la capacidad de percibir la ubicación actual y el entorno de un ser consciente que el usuario haya marcado previamente. Esta cualidad anula cualquier habilidad Anti-Escudriño de nivel Gran Maestro o inferior. Esta ventaja vence a cualquier objeto Anti-Escudriño de nivel Artefacto Ancestral o inferior. Ver Clarividencia (Objeto) más arriba para otras reglas.*

"Tengo poderes psíquicos", dijo Gryph con voz aturdida. Sabía que su asombro era una tontería. Esta no era la Tierra, donde las afirmaciones de poderes fantásticos eran cosa de bichos raros, chiflados y experimentos secretos del gobierno. En los Reinos, la magia era real y los poderes similares a los de las historias de los dioses antiguos o los superhéroes modernos eran habituales. Pero sus nuevas habilidades *de PES*, teñidas de realismo, hacían que los Reinos parecieran más maravillosos.

También observó que estos poderes utilizaban *Espíritu* en lugar de *Mana*. *El Espíritu* era el poder de lo divino, y aunque no lo entendía, y el concepto le incomodaba, Gryph era técnicamente un ser divino. Se llevó la mano a la frente, al tercer ojo, donde la *Divinidad* se había fundido con él.

Realmente necesito aprender más sobre esta cosa.

Con un suspiro, Gryph volvió a centrar su atención en su nuevo

menú de subventaja y consideró poner otro *punto de ventaja* en el siguiente nivel de *Psicometría,* pero se contuvo. Ya podía ver los posibles usos de la ventaja, pero quería esperar hasta que necesitara usar la habilidad antes de gastar el capital.

Estaba seguro de que encontraría un centenar de usos para cada *punto de ventaja* y quería gastarlos para obtener el máximo beneficio. Eso significaba mantener algunos en reserva.

Árbol de SubVentajas de PAS.

Rango

Ventaja

Bonus

	Psicomenía N/A (Objeto)	

Psicomotricidad	Actividad (animal)

Desconocido

Psicometria (Consciente)

Desconocido

Clarividencia	Mesa	(Objeto)

Desconocido

Clari[illegible] (animal) Grand Maestro	

Desconocido

Clarividencia (consciente)	Diario

Cerró la ventana subventaja de PAS y buscó en su bolso ligado al alma, invocando un pequeño objeto hacia él. Era el *Anillos de Enlace de Hermandad* de Wick.

Lo llevaba puesto cuando murió, murió salvando a Gryph. Gryph sacó el anillo de su bolso y lo apretó en el puño, sintiendo la frialdad del metal mientras un gran peso se asentaba en su pecho. Su mente se trasladó al funeral de Wick.

*****

Tifala se había negado a que lo plantaran en la tierra con la bellota bendita de un roble, como era costumbre entre los gnomos. Estaba convencida de que él no había pasado más allá de los Velos Grises al otro mundo, que su alma aún permanecía, deseando regresar.

Nadie tenía el corazón o la voluntad de discrepar y habían enterrado el cuerpo de Wick en el mismo sarcófago de estasis que había preservado al artífice de Thalmiir, Grimliir, durante varios miles de años. Grimliir aseguró a Gryph que el dispositivo mágico preservaría el cuerpo de Wick de la entropía de la decadencia durante todo el tiempo que Tifala deseara. Aunque le había dicho a Gryph, en privado, que dudaba que su búsqueda llegara a una resolución feliz.

"¿Por qué no?" había preguntado Gryph.

"¿Recuerdas esos anillos que llevaba tu grupo, los que los elfos llamaban Anillos de Enlace de Hermandad? Pues son mucho más de lo que dicen. Los soldados de la Alianza los llevaban, aquellos que habían prometido sus almas a la lucha. Si estos héroes morían, los anillos almacenaban sus almas hasta que pudieran rehacerse como warborn".

"¿Cómo lo sabes?"

"Porque muchacho, yo ayudé a crearlos. Impregnamos cada gema de los anillos con una poderosa magia del alma, diseñada para capturar almas. La piedra del anillo de tu amigo está rota y vacía".

"¿Rota? ¿Significa eso que se ha ido?"

"No lo sé, amigo mío. Sé que las almas necesitan anclas en la muerte para tener la oportunidad de renacer. Las almas de la mayoría de las personas están ligadas a uno de los Reinos Superiores o Inferiores, dependiendo de la forma en que hayan vivido. Otros, los que son lo suficientemente tontos como para vender sus almas, verán ese contrato pagado al morir y su alma pasará a ser propiedad de otro". Grimliir vio la angustia de Gryph ante el último comentario. "No vendas tu alma, muchacho, nunca. El precio es demasiado alto".

Gryph asintió y tragó con fuerza. "Así que el anillo actúa como un ancla para el alma, manteniéndola hasta que pueda renacer en un cuerpo warborn".

Grimliir asintió.

"¿Qué pasa con el alma cuando se rompe el anillo?"

"El alma no tendría anclaje, y no puedo decir con certeza si se engancharía a otro ancla, si continuaría su viaje a otro reino o incluso se disiparía en la nada. Todos los hombres y mujeres de la Alianza que se pusieron uno conocían los riesgos".

Gryph sintió que le ardía la ira en su interior. "No lo sabíamos".

"Lo sé", dijo Grimliir y bajó la cabeza por un momento, antes de agarrar el antebrazo de Gryph y mirarlo directamente a los ojos. "No hay que culpar al Guardián. Parece un buen hombre y probablemente no tenía más idea de la verdadera naturaleza de los anillos que ustedes".

Gryph había mirado al estoico Guardián y descubrió que estaba de acuerdo con el enano. "Creo que tienes razón". Luego miró a Grimliir. "¿El anillo se rompió antes o después de la muerte de Wick?"

"No puedo decirlo, por eso no se lo mencioné a la dulce Tifala. No quiero darle esperanzas ni frustrarlas".

Gryph había mirado a Tifala en ese momento, deseando haber podido ofrecerle el más mínimo consuelo. "Ella dijo que aún lo sentía a través de los anillos de unión que comparten".

"Conozco esos anillos, y aunque algunos proporcionan una mayor conexión entre los amantes, otros son baratijas, falsificaciones que se alimentan de los deseos de la gente. Me temo que sus anillos son más bien lo segundo, pero sin imponerme a la pequeña señorita e inspeccionarlos yo mismo no puedo asegurarlo. Y, a decir verdad, no creo que me diga nada. Sólo funcionan para los vinculados".

"Entonces, ¿podría haber pasado a un Reino Superior, o estar atascado en algún lugar de este reino, o ser arrastrado al Abismo?»

"O su alma podría haberse disipado en la nada", dijo Grimliir, lanzando una mirada de pesar a Tifala, que estaba arreglando la ropa de Wick. "Me temo que nunca sabremos la verdad". Grimliir suspiró y colocó el Anillo de Enlace de Hermandad de Wick en la palma de Gryph y cerró los dedos alrededor de él. "Sé que no necesitas la carga añadida, muchacho, pero si alguien va a decírselo, creo que sería mejor que viniera de ti".

*****

Gryph había guardado el anillo en su bolsa y no lo había mirado desde entonces ni se lo había mencionado a Tifala. Se sintió cobarde al hacerlo, pero se dijo a sí mismo que le estaba evitando más dolor. Hablaría con ella cuando tuviera buenas noticias. ¿Y qué pasa si tienes malas noticias?

Ahora, mientras miraba el anillo roto, sabiendo que podría tener el poder de responder a esa pregunta, temía obtener su respuesta.

"Deja de ser un maldito cobarde". Su voz era amarga, pero sabía que tenía razón.

Gryph activó *la Psicometría* y su mente explotó. Se encontraba en el centro de un tsunami, pero en lugar de viento, lluvia y relámpagos que lo azotaban, era un estridente conjunto de sentimientos crudos e imágenes inconexas. Se obligó a respirar y a concentrarse y envió una súplica silenciosa al *éter*.

¿Dónde estás Wick?

Sintió a Wick más que lo vio. Destellos de risa, ira y miedo. Toques de sorpresa, irritación y sacrificio. Llegaron a Gryph sin lógica ni explicación. La piel de Wick ardiendo al ponerse morado. Su profundo pesar cuando la niebla negra se llevó a Tifala y su perdón hacia ella mientras se desangraba lo último de su vida. Wick miró su propio cuerpo mientras Tifala se burlaba y pronunciaba palabras de odio con su propia voz, pero en el tono terrorífico de Myrthendir. Entonces Gryph flotó con Wick sobre el cadáver del gnomo. Eran tan ligeros como la *Energía Etérea* cuando Wick alargó la mano para tocar el rostro inexpresivo de Tifala. Entonces Gryph sintió a Wick, se sintió a sí mismo, siendo arrastrado en varias direcciones, ninguna de las cuales Wick aceptaría.

Gryph no quería nada más que alejarse de la escena, alejarse del dolor y del arrepentimiento y de la ira que le aplastaban el corazón y el alma al ver a Wick morir de nuevo. Pero estaba aquí con un propósito.

El anillo.

Gryph obligó a la aparición de la memoria de Wick a rebobinar hasta el momento exacto en que éste había saltado ante el golpe mortal de Tifala. Miró la pequeña mano del gnomo que llevaba el anillo. El rubí del anillo tenía las mismas astillas y grietas que el que descansaba en la palma de Gryph.

El dolor y el alivio se mezclaron dentro de Gryph. El anillo se rompió antes de que Wick muriera.

Al menos su alma sobrevive. ¿Dónde estás Wick?

Una ráfaga arrastró a Gryph a través de la vorágine de recuerdos y se encontró de nuevo en su recámara. Tropezó y se agarró al borde de un gran escritorio de piedra para estabilizarse.

El anillo cayó al suelo y las lágrimas corrieron por su rostro. Intentó comprender lo que había vivido, pero la cruda emoción de los últimos momentos de Wick le dificultaba procesar lo sucedido. Sin embargo, Gryph sabía una cosa: cualquiera que fuera el reino que había reclamado el alma de Wick, el gnomo no se iría en silencio.

El cuerpo de Gryph tardó un minuto en dejar de temblar, pero finalmente recuperó el anillo y se puso en pie. Lo miró, cerró el puño y habló.

“Te encontraré Wick. Lo juro”.

Hiciste un voto vinculante.

Los votos son poderosas promesas vinculantes. Los antiguos magos de los reinos los hacen cumplir y, si se rompen, se imponen severos castigos. Gryph ha prometido hacer todo lo posible para encontrar el alma de su amigo Wick.

Dificultad: *Desconocida.*

Recompensa: *Desconocido.*

XP: *Desconocido.*

Cronograma: *Desconocido.*

Penalización por fracaso: *Desconocido*

El sonido grave de un enorme gong llenó la habitación, rompiendo el trance de Gryph. Había alguien en la puerta. Gryph guardó el anillo en su bolso y trató de tranquilizarse alisándose la ropa. Se volvió hacia la puerta.

"Entre".

La puerta se abrió con facilidad. Ovrym estaba de pie, regio y elegante, con ropas tan elegantes como las de Gryph. Le dirigió a Gryph una mirada inescrutable.

"Es la hora", dijo el xydai.

10

Para Gryph, el corto camino hacia el Nexus se sintió como el paseo de un condenado. Sabía que su reticencia a tomar el mando era egoísta, estúpida y miope. Ovrym había acertado en su apreciación de que Gryph necesitaba a la ciudad y a su gente tanto como ellos a él. Sin embargo, se mentiría a sí mismo si no admitiera que la responsabilidad de gobernar le aterraba.

Eso es porque eres un maldito idiota, dijo la voz de Wick desde la nada. Gryph frunció el ceño, pero sabía en lo más profundo de su alma que el fantasma Wick tenía razón, que Ovrym tenía razón, que Grimliir tenía razón. Tenía que reclamar la ciudad.

Mientras caminaban, Grimliir se puso a su lado, vestido con una armadura brillante y llevando un hacha de dos hojas apoyada en un hombro. “Saludos, Su Excelencia”, dijo el enano y se rio ante el ceño fruncido de Gryph. Grimliir no sólo había apadrinado a Gryph para que tomara el mando de la ciudad, sino que lo había convencido de que su reclamo era sólido como una roca por todas las antiguas leyes de los Thalmiir y la Alianza.

Gryph no pretendía entender las costumbres de los enanos, pero había recogido parte de su historia de una pila de libros antiguos que le había prestado un erudito enano igualmente antiguo. El hombre se había mostrado reacio a prestarle a Gryph los volúmenes, a pesar de apoyar su afirmación. Pero el estatus de Grimliir como leyenda viviente calmó la reticencia del enano cascarrabias hasta convertirla en un mero gruñido de irritación.

Lo que Gryph había leído era increíblemente aburrido, ya que la prosa florida no era el fuerte de los enanos, pero había aprendido que los enanos eran veneradores de ancestros que no adoraban a ningún dios. Gryph no podía culpar a la filosofía de este pueblo obstinadamente estoico pero honorable. Casi todos los seres que habían reclamado el manto de la divinidad a lo largo de la historia de los Reinos se habían convertido en déspotas cuyo amor era por el

poder y no por el pueblo.

No me volveré como ellos, se dijo Gryph mientras sus dedos subían a la frente, el lugar donde su *Divinidad se* había unido a él. Tenía el poder de convertirlo en un dios, pero Brynn se lo había dado porque creía en él. Creía que se le podía confiar la responsabilidad, el poder. Esa confianza se ponía a prueba hoy al aceptar el manto del liderazgo.

Cuando aceptó ser responsable de Dar Thoriim, Gryph había insistido en que no fuera coronado rey. El último Rey de Piedra, una de las vidas pasadas de Gryph si su *Ensueño del Alma* era exacto, había sido víctima del orgullo y la arrogancia y había caído a manos del Prime. Gryph sabía que el poder podía corromper, así que limitaría su poder y lo compartiría con los que le rodeaban. Aquellos en los que podía confiar.

Llegaron al final del túnel y entraron en el Nexus. La enorme cámara con columnas estaba iluminada con braseros ardientes. Una gran mesa de piedra se encontraba frente a la tarima de control. Un grupo de enanos canteros la había construido por orden de Gryph. Sus frondosas cejas se habían levantado con divertida confusión cuando Gryph les había explicado que él no sería un rey, sino el líder de un consejo que gobernaría la ciudad en conjunto. Para codificar ese acuerdo, quería una mesa circular donde todos pudieran ver y ser vistos y donde todas las voces fueran escuchadas. No se molestó en explicar que había robado la idea de la leyenda de Camelot.

Al entrar, los hombres y mujeres sentados alrededor de la mesa redonda se pusieron de pie. Reconoció a la mayoría de ellos. Barrendiel, el antes capitán de los Rangers de Sylvan Aenor y su actual Regente, lo saludó primero.

“Bienvenido, Gryph”, dijo el Regente tomando a Gryph por el antebrazo.

“Gracias por venir. ¿Qué noticias hay de la incursión del caos?”

“No ha habido nuevos avistamientos de criaturas corruptas por el caos en los últimos días”.

“Bueno, eso es una buena noticia. Esperemos que la tendencia continúe”.

“Siempre vigilantes. Siempre listos”, dijo el Regente, citando el mantra que regía a los rangers.

Gryph se dirigió al semielfo Guardián Gartheniel. Había sido uno de los primeros defensores de la candidatura de Gryph y éste lo consideraba un verdadero amigo.

“Gracias por venir Guardián”.

“Por supuesto, mi Señor”, dijo el Guardián, con una leve sonrisa en la boca cuando Gryph se encogió ante el título. “Mi consejo está siempre a su disposición”.

“Sospecho que buscaré a menudo ese consejo en los próximos

días", dijo Gryph.

"Es tuyo". Gartheniel trazó los dedos sobre la superficie grabada de la mesa, claramente impresionado. "Aunque puede que no lo necesites tanto como supones. Esto demuestra más sabiduría que la mayoría de los gobernantes en todo un reinado".

"O cobardía", dijo Gryph con una sonrisa. "Tal vez sólo estoy pasando la pelota a gente como tú".

"No sé qué tiene que ver un ciervo con nada, pero sé esto mi Señor, no eres un cobarde".

Malditos coloquialismos, pensó Gryph, pero bajó la cabeza hacia el Guardián en señal de agradecimiento. Luego le susurró al semielfo. "Toma con calma los *Mi Señor* o te concederé un título tan largo que la gente tardará diez minutos en saludarte".

"Tomo nota... *mi Señor*. ¿Recuerdas a Yrriel?"

La vibrante mujer elfa tomó a Gryph en un feroz abrazo, sus manos lo agarraron más abajo en la cintura de lo que parecía estrictamente apropiado. "Me alegra ver que aún caminas y respiras, joven Gryph".

"Umm, gracias Yrriel", dijo Gryph. "Tu *Ícono contribuyó en* gran medida a mantenerme así". El ícono en cuestión era una gema imbuida que aumentaba el poder de la ya potente lanza de Gryph. *Imbuir* era una habilidad que deseaba aprender, pero sospechaba que Yrriel le exigiría un precio por el conocimiento.

"Por supuesto que sí", dijo ella y le dio una palmadita cariñosa en el costado de la cara.

Para gran alivio de Gryph. Grimliir dirigió la atención de Gryph hacia un trío de enanos. Belgaarm era un enano de barba gris cubierto de cicatrices, pero con unos juveniles ojos azules como un rayo. Era un maestro herrero y había trabajado con Gartheniel durante muchos siglos para aliviar las tensiones entre enanos y elfos. Thaldrain era un enano más joven que olía a malta y lúpulo y elaboraba la mejor cerveza de Korynn, según el Guardián. Por último, se dejó abrazar por Reynglain, una mujer enana fornida cuyo pelo rojo fuego hacía juego con su personalidad. Era una Maestra de la Tierra, y Gryph sospechaba que era la verdadera fuerza de los tres.

A continuación, llegó un warborn que, a pesar de tener un aspecto idéntico al de Errat, obviamente no lo era. Mientras que Errat mostraba una curiosidad y amabilidad infantiles, este hombre tenía un comportamiento feroz y rígido. Agarró el brazo de Gryph con un apretón como el de un torno y se inclinó. "Mis hermanos me han llamado Berrath".

"Eso significa líder en la Antigua Thalmiir", dijo Grimliir desde el lado de Gryph.

"Sí, padre", dijo el warborn, inclinando la cabeza ante el hombre que lo había creado. "Tengo el honor de haber sido elegido por mis

hermanos para hablar en su nombre en este consejo, y en los venideros".

Gryph devolvió el agarre del hombre. "Es un honor conocerte Berrath".

"El honor es mío Sahmaan Gryph".

"Significa salvador", dijo Grimliir a Gryph al ver su confusión. "Un título bien merecido".

Gryph frunció el ceño ante el Maestro Artificador, pero antes de que pudieran surgir palabras de protesta, un abrazo de oso de Errat lo dejó sin aliento. "Amigo Gryph, es maravilloso verte en este día".

Gryph gruñó bajo el cálido asalto y miró a Errat. "Me alegro de verte, Errat", dijo con voz tensa. El halcón autómata sentado en el hombro de Errat graznó en señal de saludo. "Y a ti también Flappy".

Errat sonrió y se dirigió a otro warborn. "Amigo Gryph, este es el hermano Urgyyn. Es muy fuerte". Urgyyn no dijo nada, sólo bajó la cabeza hacia Gryph. "No habla, a diferencia de Errat, a quien le gusta mucho hablar, especialmente con su amigo Gryph".

Gryph no pudo evitar sonreír ante el extraño warborn y siguió adelante. Grimliir le presentó a un trío de humanos, una mujer corpulenta llamada Bruunhilde que era alquimista, una erudita matrona llamada Eadweanna y un hombre jovial llamado Thornley que representaba a los agricultores del valle. Los tres se estrecharon la mano y asintieron en señal de saludo.

Una vez terminadas las presentaciones, Gryph se colocó detrás de su silla. A su izquierda estaba Tifala, que le dedicó una sonrisa cargada de dolor. Le tendió la mano y la tomó entre las suyas. "Cuando esto termine, tengo algo que hablar contigo".

"Como yo", dijo la Maestre de la Vida con una nota de tensión. Luego sonrió y le miró a los ojos. "Me alegro de verte". Gryph le devolvió la sonrisa y le apretó la mano.

Gryph se volvió hacia Grimliir y asintió. El fornido enano levantó una gruesa barra de metal por encima de su cabeza y la hizo caer sobre el suelo de piedra. Golpeó una, dos y tres veces.

"Presten atención y atiendan", dijo Grimliir con voz potente. "Hoy nombramos un nuevo gobernante de Dar Thoriim". Miró alrededor de los representantes reunidos y decenas de ojos aprobadores le devolvieron la mirada. "Este hombre es Gryph, jugador de la Tierra, héroe de Sylvan Aenor y salvador de Dar Thoriim. En su interior descansa el alma renacida del último Rey de Piedra. Yo, Grimliir, antiguo Guardián de Dar Thoriim, nomino a este hombre para que tome el mando de esta ciudad. ¿Quién más apoya esta nominación?"

"Lo hacemos", dijo Reynglain, la mujer enana, con una voz sorprendentemente melódica. "Nosotros, los enanos de Sylvan Aenor, apoyamos esta nominación. Nos comprometemos a trabajar junto a

Gryph para devolver la grandeza a Dar Thoriim". Los enanos golpearon la mesa de piedra con puños duros como piedras.

"¿Quién más apoya esta candidatura?" preguntó Grimliir, golpeando de nuevo su vara contra el suelo de piedra.

"Los elfos de Sylvan Aenor apoyan esta nominación", dijo Barrendiel en voz alta y clara. "Llevamos mucho tiempo dando cobijo a vuestro pueblo y esperamos poder ayudaros a reconstruir Dar Thoriim".

"¿Quién más apoya esta nominación?" Otro golpe profundo de la vara de Grimliir.

"Los humanos de Sylvan Aenor apoyan esta nominación", dijo Eadweanna con una voz que sonaba tan suave como un pergamino fresco. "Esperamos el intercambio de conocimientos e información. Que ambas ciudades prosperen bajo nuestra amistad".

"¿Quién más apoya esta nominación?" Grimliir volvió a preguntar y de nuevo su vara golpeó fuertemente contra el suelo.

A la derecha de Gryph estaba Errat. "Hola, soy Errat. Soy amigo de Gryph". Urgyyn gruñó en un tono que sugería desaprobación y Errat sonrió. "Um... Los warborn de Dar Thoriim apoyan esta nominación. Gryph es un buen amigo". Errat se sentó ante las numerosas risas de la mesa.

Grimliir levantó su vara, dispuesto a golpearla por última vez, cuando el sonido cacofónico del metal chocando violentamente contra el metal surgió de la entrada del Nexus.

"¡Hu-Huh-Huh!", se escuchó un canto de garganta profunda, seguido de nuevo por el choque de metal contra metal. Todos los ojos se volvieron hacia la entrada cuando un grupo de enanos con armadura entró en la cámara. Eran cinco por lado y en el centro había un enano con cicatrices de batalla, un pie más alto que cualquiera de los otros que Gryph había encontrado.

"¡Hu-Huh-Huh! Hu-Huh-Huh!", continuaron los cánticos mientras los dos grupos de cinco formaban un semicírculo frente a la Mesa Redonda. Cada uno de los enanos golpeó sus armas contra sus escudos en un rítmico himno de batalla. El gran enano se detuvo y golpeó su propio martillo una, dos y tres veces contra el suelo de piedra.

"Soy Krovoor, descendiente del último Rey de la Piedra y legítimo heredero del trono de Dar Thoriim, y moriré antes de ver a un maldito husmeador de cortezas corromper la ciudad de mis antepasados".

Grimliir frunció el ceño. "Tu afirmación fue investigada y considerada falsa Krovoor. No tienes derecho ni apoyo. Abandona este acto ahora".

"Bah", escupió Krovoor. "Una investigación llevada a cabo por un humano engendrado por un simio". Miró directamente a Eadweanna, cuya mirada no vaciló bajo la feroz mirada del enano. "Rechazo sus

conclusiones como falsas".

Volvió su ira contra los enanos.

"Esperaba lo mismo de estos otros, pero ustedes tres entregarían nuestra ciudad a un hombre que ni siquiera es de estos Reinos, y mucho menos un enano. Son traidores de raza y me encargaré de que paguen cuando gobierne".

"Sienta tu culo cubierto de granos, desgraciado desagradecido", dijo Reynglain, la mujer enana mayor, sin una pizca de miedo en su voz. "¿O quieres que le cuente a tu mami lo de la podredumbre que te dio la última vez que entraste en la vieja mina? Violaste a unos cuantos duendes, ¿no es así? ¿Te hizo sentir como un gran hombre?"

La saliva propulsada por la conmoción estalló de la boca de Krovoor. "Por qué, vieja bruja escabrosa, te mostraré a lo grande". Dio varios pasos hacia la mujer enana. En pocos segundos, los demás warborn, enanos, elfos y humanos se interpusieron entre Krovoor y Reynglain.

"No eres digno ni querido Krovoor", dijo Grimliir. "Conocí a los de tu clase cuando se formó la Alianza. Pequeños enanos rencorosos que se creían superiores y querían cerrar las puertas al mundo y esconderse en la tierra. Los de tu clase eran cobardes entonces y tú eres un cobarde ahora. Tu odio no tiene lugar en esta ciudad".

Krovoor tardó unos instantes en contener su ira. Sus ojos se volvieron de Grimliir a Gryph. "No eres un enano, ni un rey renacido, y me condenaré al Abismo antes de verte sentado en el trono de la ciudad de mis antepasados. Te reto al Juicio de las Barbas Largas".

Los jadeos llenaron el Nexus, pero Gryph sostuvo la mirada del temible enano. En la Tierra se había topado con hombres como Krovoor, patéticos vestigios de una época en la que el racismo y el odio se imponían y daban lugar a la violencia y la opresión. No permitiría que esa intolerancia echara raíces en su ciudad.

Gryph le devolvió la mirada y luego el enano sonrió. "Ni siquiera sabes de qué estoy hablando, ¿verdad?" Se volvió hacia Grimliir con una mueca. "¿Y esto es lo que queréis? ¿Queréis que esta piel suave se enseñoree de nuestro pueblo?"

Krovoor tenía razón en una cosa. Gryph no tenía ni idea de lo que era el Juicio de las Barbas Largas, pero podía percibir la gravedad de la situación y sabía que la pretensión de Krovoor no podía ir más allá. "Acepto tu desafío, Krovoor", dijo Gryph con voz fuerte y tranquila.

Krovoor sonrió y dirigió su mirada a Grimliir. "Bueno, no te quedes ahí parado, bastardo, trae el Sello del Rey Enano y veremos a quién eligen mis ancestros para gobernar esta ciudad".

Grimliir miró a Gryph, que asintió. Grimliir se adelantó y le indicó a Gryph que se pusiera frente al enano mayor. Miró a Krovoor. "Esto no saldrá como esperas, muchacho. Es la última oportunidad de

echarse atrás y conservar la poca dignidad que te queda".

Krovoor escupió a los pies de Grimliir, sacó una daga de su cinturón y se abrió la palma de la mano. Cerró el puño y exprimió varias gotas de sangre sobre el sello. Luego miró a Gryph.

Sin dudarlo, Gryph sacó su propia daga y se abrió la palma de la mano. Vio cómo su sangre goteaba sobre el sello. La placa de metal intrincadamente tallada bebió ambas ofrendas y luego saltó de las manos de Grimliir. El viejo Thalmiir retrocedió mientras flotaba en el aire entre Gryph y su retador.

El sello giró y se oyó el sonido lejano del metal que chocaba y del fuego furioso. El sello desprendía calor y Gryph se sintió como si estuviera en un horno. Se maldijo a sí mismo mientras daba un paso involuntario hacia atrás, y la sonrisa de satisfacción en el rostro de Krovoor hizo que Gryph lo despreciara aún más.

"Voy a disfrutar aplastando tu bonita cara en la pretensión. Luego, tal vez, me salga con la mía con tu cadáver".

"¿Puedes al menos lavarte los dientes antes de hacerlo? Tu aliento me hace extrañar el olor a mierda de Baalgrath". Gryph le guiñó un ojo al furioso enano. Krovoor aulló de rabia y se lanzó contra Gryph justo cuando el sello se expandía hacia fuera en una jaula esférica de metal de tres metros de diámetro. Gryph temió ser aplastado por el metal que se expandía rápidamente, pero él y Krovoor atravesaron la jaula de metal y luego ambos estuvieron dentro y flotando como si estuvieran en un ambiente de gravedad cero.

Entonces la realidad palpitó y Gryph estaba en otra parte.

11

Los ojos de Gryph se abrieron de golpe y respiró con dificultad. El calor le penetró en los pulmones y le secó los ojos, al igual que el siseo del metal fundido y el ruido rítmico del metal contra el metal le penetraron en los oídos. Parpadeó a través de las lágrimas y vio que estaba en una enorme cámara que podría albergar fácilmente un centenar de cámaras Nexus como en la que acababa de estar. Le hizo sentirse pequeño, muy, muy pequeño. Se giró buscando a Krovoor, pero el enano había desaparecido.

El malestar físico tardó unos instantes en remitir, pero Gryph no tardó en aclimatarse al calor. A su alrededor había cientos, si no miles, de furiosas forjas. En cada una de ellas había un enano espectral que martilleaba lingotes de metal para convertirlos en hachas y espadas, escudos y corazas e innumerables objetos artesanales.

Gryph se acercó a la forja más cercana y alargó la mano para tocar al herrero fantasma. Su mano atravesó el hombro del hombre dejando un rastro de chispas al rojo vivo a su paso. El herrero ni siquiera frenó su rítmico clang-clang, clunk-clunk. Su enorme brazo se levantó una y otra vez, trabajando incansablemente el metal espectral en la forma de la cabeza de un guerrero enano.

"Buen trabajo", dijo Gryph tratando de llamar la atención del herrero. Pero el hombre no lo escuchó o no le importó reconocer el cumplido. Gryph usó *Analizar*.

Alma Ascendente de Enano.
Nivel: *N/A*
Salud: *N/A*
Resistencia: *N/A*
Mana: *N/A*
Espíritu: *N/A*
Esta es el alma de un enano que espera renacer en los reinos mortales. Mientras esperan el renacimiento, las almas de los enanos trabajan en una de las muchas

habilidades artesanales amadas por su especie.

Fortalezas: *Desconocido*

Inmunidades: *Desconocido*

Debilidades: *Desconocido*

"Bueno, eso no ha servido de nada", murmuró Gryph para sí mismo. El enano recogió el objeto que había estado fabricando y Gryph se dio cuenta de que era una hebilla de cinturón. El enano la giró de lado a lado examinando cada detalle. Gryph no podía decir que supiera mucho de *herrería*, pero reconocía un trabajo exquisito cuando lo veía. El enano gruñó, ya sea en señal de aprobación de su trabajo o de decepción, Gryph no lo sabía, y volvió a arrojar la pieza terminada a las ardientes llamas de la forja.

"¿Qué demonios estás haciendo?" Gryph se lamentó mientras la obra maestra se derretía ante sus ojos. Contempló paralizado cómo todo el proceso comenzaba de nuevo, pero esta vez, cuando el enano arrojó la hebilla a las llamas, Gryph se aferró a ella.

Su mano se carbonizó cuando un metal que parecía frío y sólido atravesó su palma. Su *salud* bajó 200 puntos en unos instantes y siguió bajando. Se precipitó hacia el barril de agua más cercano y metió la mano dentro. El ardor cesó, pero el dolor no disminuyó. Mantuvo la mano en el barril y observó cómo las ondas de la superficie del agua disminuían. Le miraba una cara barbuda que le resultaba tan familiar como inquietante. Dio un salto hacia atrás y el corazón le retumbó en el pecho. Un momento más tarde, se inclinó hacia delante y volvió a mirar. La misma cara le devolvió la mirada, y se dio cuenta de por qué le resultaba tan familiar. Era su cara. Era el rostro del último Rey de Piedra.

Gryph miró su cuerpo y se dio cuenta de que era el de un guerrero enano muy musculado. "Así que es verdad. Yo fui el último Rey de Piedra". La conmoción por su identidad de antaño, y actual, lo distrajo por unos instantes antes de que el dolor en su mano lo hiciera volver.

Abrió la palma de la mano y sus peores temores se hicieron realidad. En la palma de su mano había una copia perfecta del rostro de la hebilla espectral. Durante los siguientes minutos, lanzó una y otra vez la *curación menor*, hasta alcanzar la *salud* completa, pero la marca permaneció.

"Vaya mierda", murmuró Gryph para sí mismo y se apartó del alma enana. Miró a su izquierda y a su derecha. En cada dirección había una línea interminable de forjas trabajadas por un número interminable de almas ascendentes de enanos. Al no tener ninguna idea mejor, Gryph giró a la derecha y caminó.

Caminó durante horas sin cambiar de escenario y se detuvo a descansar, apoyándose en uno de los enormes pilares que

desaparecían en la capa de humo de las alturas. Cerró los ojos durante lo que se dijo a sí mismo que sería el tiempo suficiente para dejar que sus ojos picados se recuperaran y luego se quedó profundamente dormido.

Un tiempo después, sintió una dura patada en el pie y levantó la vista para ver a un enano que lo miraba desde arriba. A diferencia de los otros que había encontrado en esta forja de otro mundo, éste no sólo era sólido, sino que lo miraba con decepción.

"¿Planeas dormir todo el maldito día, chico? Me va a dar una mala reputación si lo haces".

"Um," Gryph tarareó. "¿Quién eres tú?"

"Maldita sea, ¿ya te has olvidado de mí? Bueno, mierda. Soy Regveld. Piensa en mí como tu guía y mentor mientras estés aquí en la Gran Forja".

"Encantado de conocerte Regveld. Soy..."

"Sé quiénes eres, maldito impertinente. No creas que reconocería a mi propio hijo".

"Ummm, ¿qué?"

"¿Eso es todo lo que hacéis los jóvenes estos días? ¿Ummm?" se burló Regveld. "Me alegro de haberme quedado aquí. Yo era tu padre cuando eras Mahlgriim, el último Rey de la Piedra. ¿No lo recuerdas?"

Gryph lanzó una mirada confusa a Regveld y abrió la boca.

"Si dices Umm una vez más, muchacho, te romperé la cabeza".

"Lo siento, sólo tengo vagos recuerdos de esa vida. Mi *Ensueño del Alma* insinuó que he vivido bastantes vidas desde entonces".

"¿Sueño del alma? Esa es la forma elegante de dormir de los elfos, ¿no? No es de extrañar que Krovoor esté tan molesto porque te hayas convertido en el nuevo Rey de la Piedra".

"No quiero ser un rey. Ni siquiera quiero ser un señor".

"¿No quieres ser un rey? ¿Qué te pasa, chico?"

"En la Tierra, de donde vengo, la mayoría de los reyes son déspotas que se enseñorean de los demás".

"¿Tierra? ¿Qué clase de nombre es ese? Nunca he oído hablar de ella. Supongo que no hay muchos enanos allí".

"No, no lo hacen. Y está muy lejos de aquí".

"Hurm, bueno, eso no importa mucho, lo que sí importa es que estés aquí ahora. Entiendo tu punto de vista sobre los reyes y los señores, muchacho, realmente lo entiendo. Yo mismo fui un rey, sabes. Pero a veces tienes que mantenerte firme y hacer lo que es correcto para la gente que amas. Y a veces eso es lo último que quieres hacer".

"Lo sé. Por eso acepté el reto de Krovoor. Su camino legitimaría el odio y la gente moriría".

"Krovoor es un tonto calvo, eso es lo que es. El rancio marica es

una pobre excusa para un enano".

Las duras palabras de Regveld sorprendieron a Gryph, pero se rio. "Bueno, es un idiota, pero tendré que aceptar tu palabra sobre sus defectos... masculinos".

"¡JAAA!", se rio Regveld y le dio un fuerte golpe a Gryph en la espalda. "Bueno, mueve el culo, hay mucho trabajo por hacer". Y así, Regveld se marchó dando un pisotón.

"De acuerdo entonces", dijo Gryph y lo siguió con toda la gracia de un niño pequeño que ha tomado demasiado whisky para el dolor de la dentición. Tuvo que doblar la velocidad de sus piernas rechonchas para alcanzarlo y se preguntó por qué había tardado tanto en darse cuenta de que se había quedado atrapado en un cuerpo enano. *Añádelo a la lista de experiencias extrañas en los Reinos*, pensó. "Entonces, ¿qué es este lugar?»

Regveld le dirigió una mirada de soslayo que hizo que Gryph quisiera meterse en la cama y esconderse. El enano más viejo balbuceó, arrugó y refunfuñó, pero finalmente respondió. "Esta es la Gran Forja. Es donde las almas de los enanos vienen después de atravesar los Velos Grises. Bueno, algunos de nosotros. Hay bastardos que traicionan todos los principios de bondad y hermandad que caen en el Abismo o en cualquier otro lugar". Su voz bajó y adquirió un tono conspirador. "Pero no los mencionaría, a la gente de aquí no le gusta hablar de esas almas perdidas".

"¿La gente de aquí?"

"Hay varias categorías. Los fantasmas con los que intentaste hablar son almas que esperan volver al reino de los mortales. Son, de lejos, los más numerosos. Tienen un objetivo mientras están aquí, trabajar en la habilidad que esperan dominar en la próxima vida. No pierdas el tiempo hablando con ellos, no hablan mucho. Luego hay gente como yo, almas que han tenido suficiente de la vida mortal y desean expandir su conciencia más allá del conocimiento mortal. Estoy aquí para el largo plazo, trabajando para convertirme en uno de los Barbas Largas. Ellos son el tercer tipo y son los ancestros mayores que veneramos los enanos".

"Estoy aquí para verlos", dijo Gryph.

"Sí, lo sé, muchacho, Krovoor te retó al Juicio de las Barbas Largas". Regveld miró a Gryph de arriba abajo. "Todavía no estás preparado para eso. Por eso estoy aquí. Estoy aquí para enseñarte a ser un enano de nuevo, como lo hice cuando todavía te cagabas en los pantalones".

"Encantador".

"No, no fue así. Eras un muchacho enano, lleno de hongos y leche de cabra. Señor, qué hedor tan repugnante. Así que no repitamos esa parte nociva de nuestras vidas".

“¿Podemos seguir con esto?”

“Bien, lo siento muchacho. Me alegro mucho de verte”. Regveld tiró de Gryph en un abrazo de oso y fue todo lo que Gryph pudo hacer para respirar a través de la brutal fuerza del enano.

“Yo también me alegro de verte”, gruñó Gryph y se sorprendió de que así fuera. Todavía no entendía del todo el concepto de vidas pasadas y almas inmortales, pero sentía una clara conexión con Regveld, como un recuerdo déjà vu de un lugar en el que nunca has estado, pero que de algún modo te resulta familiar.

Después de unos momentos, Regveld lo soltó, se limpió la nariz y se marchó. “Vamos muchacho, no tenemos tiempo que perder”.

12

Regveld lo condujo por un laberinto cambiante de pasillos hasta que llegaron a una antigua mina. Le entregó a Gryph un pico y entró en el túnel.

"La primera habilidad que aprenden todos los enanos es la minería. Tanto los de alta cuna como los de baja cuna se adentran en las profundidades de las montañas en busca de fortuna para ellos y su clan. Es un trabajo duro. Un trabajo de enano. Sé que pasaste las últimas vidas como rimbombantes elfos y humanos tomadores de sol, así que todo esto te parecerá nuevo, pero no te preocupes, te pondré a trabajar y a extraer mineral en un abrir y cerrar de ojos".

Y lo hizo. Durante las siguientes horas, o días o incluso semanas, Gryph se rompió la cabeza y aprendió a minar. Era un trabajo agotador, pero de alguna manera satisfactorio. En la Tierra, trabajar con las manos siempre había sido un bálsamo para el alma. Lo mismo ocurría aquí, en los Reinos, con los avances en las habilidades como una ventaja adicional.

Aprendiste la habilidad MINAR.
Nivel(es): *1-10.*
Rango: *Base.*
Tipo de habilidad: *Activo.*
Aprendiste a ahondar en las profundidades de la tierra para sacar a la luz metales, gemas y otros objetos de valor para fabricar una gran variedad de objetos y armas útiles.
Cada nivel de minería aumenta la producción de cualquier veta de mineral en un 1%, proporciona un 0,5% de posibilidades de encontrar gemas valiosas y un 0,25% de posibilidades de encontrar metales raros.
"Ahora puedes llamarte un verdadero enano. Haces que tu papi esté orgulloso".

Gryph sonrió ante el avance y soltó una risita ante el comentario de la indicación tan claramente dejado por Regveld. *Supongo que no eres el único comentarista de habilidades en los Reinos Lex. ¿Dónde estás amigo*? Cuando los dos hombres salieron de la mina, Gryph le dio un

fuerte golpe en el hombro al enano mayor. “Gracias, papá”.

Regveld le sonrió. “Aprendes muy rápido, chico. ¿Es algo que tiene que ver con esa elegante habilidad de *Lore que tienes*?”

Gryph tropezó. Cuánto sabía su padre fantasma de la vida pasada sobre él. “¿Um?”

“Por el saco de nueces de Durgath, ya estás otra vez con la palabrería. Este es uno de los Reinos Superiores, ya sabemos todo lo que hay que saber sobre ti”

El pie de Gryph se enganchó en una roca y su cara se habría hecho amiga del suelo si Regveld no lo hubiera atrapado.

“Relájate muchacho. Realmente estoy aquí para ayudarte. Pero no te relajes demasiado, tu entrenamiento acaba de empezar”. Regveld se rio al ver la expresión cabizbaja de Gryph y marchó por otro pasillo, uno lleno de calor y ruido.

La siguiente ronda de entrenamiento era la *Fundición*, el proceso que tomaba el mineral base y lo convertía en lingotes de metal refinado útiles para la artesanía. Durante el entrenamiento de minería, Gryph sabía que había encontrado vetas de hierro, cobre, plata, níquel, oro, platino, mithril, adamantina, hierro espectral, mithril negro y una variedad de piedras preciosas. No había pensado mucho en sus diferencias o propiedades mientras se dedicaba a la minería. Al fin y al cabo, el proceso de cortar y cavar era el mismo, independientemente del tipo de metal que se extrajera.

Sin embargo, la fundición era una habilidad muy diferente. Consistía en introducir el mineral en bruto en un gran horno y extraer el mineral de calidad, mientras se quemaba o se dejaba la escoria que no era útil. A continuación, vertían el metal fundido en moldes con forma de lingote.

Era un trabajo brutalmente caluroso y peligroso, pero al igual que con la minería, la dedicación de Gryph dio sus frutos.

Aprendiste la habilidad de FUNDIR.

Nivel(es): *1-10.*

Rango: *Base.*

Tipo de habilidad: *Activo.*

Aprendiste a convertir el mineral en bruto en lingotes de metal brillante que se utilizan para fabricar armas, armaduras y objetos maravillosos.

Cada nivel de Fundición aumenta el rendimiento del mineral fundido en un 1% y da un 0,5% de posibilidades de mejorar cualquier mineral a la designación de puro. Los metales puros son un 25% más fuertes que sus homólogos normales.

"Mi voluntad es mirar esos lingotes brillantes. Mi corazón está lleno de orgullo".

A pesar de estar muerto de cansancio, Gryph tuvo que sonreír ante los elogios. Regveld se acercó a él y le lanzó un lingote de metal verde. “¿Elementum?” preguntó Gryph.

“Bah, esto no es nada de ese elegante metal del cielo. Esto es puro adamante espectral hecho por los enanos. Una mezcla de adamante puro y hierro espectral. Sólo existe aquí, y es mucho mejor que tu elegante elementum, créeme. Corta y corta criaturas fantasmales y seres corpóreos. También mejora un montón de habilidades. Ahora dale aquí”.

“Espera, ¿no es mío?”

“Oh, patán codicioso, el adamante espectral es uno de los metales más raros de todos los reinos. Tienes que ganártelo, chico”.

“Entonces, en tu mundo los últimos... ¿han sido días, semanas o meses?”

Regveld se encogió de hombros. “No lo sé. No me importa. El tiempo está un poco alterado aquí”.

Gryph suspiró con fuerza. “A pesar de todo, ¿todo ese trabajo no ha merecido la pena?”

“Oh, no, muchacho. Tu pago fue el conocimiento que aprendiste. No te pongas a lloriquear como esos pillos de la superficie”.

“Entonces, ¿nunca has oído la expresión un salario justo por un día de trabajo justo?»

“No, ningún enano ha dicho nunca esas tonterías. Ahora vamos, tenemos más trabajo que hacer”.

“Por nosotros, te refieres a mí”.

“Sí”, dijo Regveld con una sonrisa y bajó por otro pasillo.

Lo primero que notó Gryph mientras se adentraban en la tierra fue lo frescas que eran estas cuevas. Entonces un olor familiar llenó sus fosas nasales, y sonrió. “¿Esto es una cervecería?”

Una sonrisa de alegría se dibujó en el rostro de Regveld. “¿Cómo sabes eso, muchacho? ¿Has fabricado algunas buenas cervezas en tu época?”

“Tal vez buena no sería la palabra, pero las cervezas que preparé dejaron a mis compañeros de pelotón con el culo al aire”.

“Bueno, entonces, tendrás una ventaja. Esto será divertido entonces”. Doblaron la esquina para descubrir una sala llena de enormes calderas de cerveza, enormes recipientes de fermentación de piedra e interminables filas de barriles con tapones. Gryph no esperó una invitación y se puso a elaborar cerveza. Su habilidad hizo que a Regveld se le escapara una lágrima.

“Eres un enano. Nunca he estado tan orgulloso en todos mis largos años”. Regveld se dio la vuelta y se alejó, sacudiendo la cabeza y agitando las manos por encima de la cabeza en un intento de controlar sus emociones.

Gryph se rio y volvió a trabajar. Después de su primera tanda, otro aviso llenó su visión.

Aprendiste la habilidad de la Elaboración de Cerveza.

Nivel(es): *1-10.*

Rango: *Base.*

Tipo de habilidad: *Activo.*

Aprendiste a hacer cerveza.

Cada nivel de Elaboración de Cerveza aumenta la calidad de tus brebajes en un 1% y el alcohol máximo en un 0,25%.

"Eres un verdadero enano, muchacho. No puedo esperar a quedar ciego".

"Entonces, ¿vamos a emborracharnos?" preguntó Gryph con una sonrisa de esperanza.

"Paciencia, muchacho. Tenemos que dejarlo envejecer, y tenéis mucho más trabajo que hacer". Regveld se rio ante la expresión triste de Gryph. "No te preocupes, muchacho. Los enanos nos divertimos más que cualquiera de las otras razas, excepto los orcos. Esos bastardos están locos". Puso una mirada seria en su rostro. "Si quieres mantener tu honor, nunca bebas con un orco. Tienen, cómo decirlo educadamente, necesidades fluidas cuando se trata de hacer el amor. No sólo no les importa dónde se la meten, sino que no les gusta la palabra "no".

"De acuerdo entonces. ¿Así que eso es un no a la cerveza?" preguntó Gryph, apartando sus pensamientos de las visiones de una orgía multiespecie llena de orcos.

Regveld se rio y señaló a Gryph otro pasaje. «El verdadero trabajo está a punto de comenzar».

"¿Trabajo de verdad?" preguntó Gryph alarmado, pero luego se precipitó tras Regveld.

El verdadero trabajo resultó ser la *Herrería*. Pensaba que *la Fundición* era un trabajo duro y caluroso, pero era como un agradable día de spa comparado con el esfuerzo, el tiempo y la habilidad necesarios para fabricar armas y armaduras. Su *resistencia tocó* fondo tantas veces que casi vomitó sobre sus botas. Después de lo que pareció una eternidad, recibió unas cuantas indicaciones nuevas.

Aprendiste la habilidad HERRADURA (ARMADURA).

Nivel(es): *1-10.*

Rango: *Base.*

Tipo de habilidad: *Activo.*

Con fuerza y constitución, has aprendido a tomar lingotes de metal, tiras de cuero y joyas de todo tipo y a fabricar exquisitas armaduras. Ahora eres un enano, revestido de acero y listo para la batalla.

Cada nivel de Herrería (Armadura) aumenta en 1 el bonus a la CA de cualquier armadura que fabriques.

"Mira eso, te hiciste una armadura. Ahora veamos si puedes usarla".

Aprendiste la habilidad HERRERIA (ARMAS).

Nivel(es): *1-10.*

Rango: *Base.*

Tipo de habilidad: *Activo.*

Con fuerza y constitución, has aprendido a tomar lingotes de metal, tiras de cuero y joyas de todo tipo y a fabricar armas exquisitas. Ahora estás preparado para partir cráneos y astillar huesos.

Cada nivel de Herrería (Armas) aumenta el Daño Base de cualquier arma que fabriques en un 1%.

"Aw chico, me hiciste un martillo. Mi corazón estalla de alegría. Vamos a romper algunas mierdas".

Y lo hicieron, rompieron algunas mierdas.

"El martillo es el arma tradicional de los enanos. Claro que algunos usamos hachas y otros espadas, pero todos los niños enanos se hacen con un martillo en cuanto pueden andar sin ayuda. Si quieres que tus hermanos barbudos y hermanas corpulentas te acepten como uno de los suyos, tienes que ser capaz de blandir un martillo sin golpearte en las joyas".

Mientras destrozaba la mierda, Regveld también hizo que Gryph llevara la pesada armadura de placas que tanto gusta a los enanos. A Gryph le resultaba desgarbada e incómoda, pero después de muchas horas de aplastar y ser aplastado, le tomó el tranquillo tanto al arma como a la armadura.

Aprendiste la habilidad Armas Contundentes.

Nivel(es): *1-10.*

Rango: *Base.*

Tipo de habilidad: *Activo.*

Demuestras tu habilidad con las armas contundentes. Estas armas incluyen martillos, mazas, estrellas de la mañana y cualquier otra arma diseñada para golpear cosas hasta hacerlas añicos.

Bonus para golpear: *+20%.*

Bonus de daño: *+20%.*

Velocidad de ataque: *+ 50%.*

"Ten cuidado, los martillos no son armas puntiagudas. Ten cuidado con quien aplastas. A menos que sean duendes, entonces aplástalos".

Aprendiste la habilidad ARMADURA PESADA.

Nivel(es): *1-10.*

Rango: *Base.*

Tipo de habilidad: *Activo.*

Demuestras tu habilidad con la armadura pesada. Ahora eres un tanque.

Cada nivel de Armadura Pesada aumenta el bonus de CA de cualquier Armadura Pesada que lleves en un 3%.

Nota: *La Armadura Pesada interfiere con el flujo de Mana a través del cuerpo. Pueden producirse los siguientes efectos.*

Hay un 25% de posibilidades de que cualquier hechizo lanzado mientras se lleva la Armadura Pesada falle. Los hechizos fallidos provocan un Contragolpe de hechizo que inflige un punto de daño por mana al lanzador y le impone al portador una Desventaja de Lanzamiento que hace imposible cualquier lanzamiento durante dos minutos. Cada nivel de la habilidad Armadura Pesada reduce la probabilidad de que se produzca un contragolpe de hechizo en un 0,25% y la duración de la desventaja de lanzamiento en 1 segundo.

Todos los hechizos lanzados con armadura pesada cuestan un 50% más de mana. Cada nivel de la habilidad Armadura Pesada reduce esta penalización en un 0,5%.

"El camino de los enanos es el camino de la armadura pesada. Sé fuerte. Ser pesado. Ser imposible de derribar".

"Maldita sea, no me extraña que los lanzadores no lleven cota de malla", refunfuñó Gryph.

"Ja, sí, esas Desventajas son preciosas", resopló Regveld. "Supongo que es la forma que tienen los Reinos de igualar las probabilidades. Imagina a un mago de fuego enano con placa de adamantina. Nadie podría derribar a ese bastardo".

Gryph se estremeció ante la idea. *Supongo que no debería mencionarle al querido padre de la vida pasada que probablemente nunca me pondré la ropa. Tengo demasiado de humano*. Golpeó su martillo contra la coraza. *Pero sería divertido*.

El profundo estruendo de un enorme cuerno hizo olvidar el momento. La onda sonora fluyó sobre ellos y una sombría sonrisa apareció en el rostro de Regveld.

"Es la hora, muchacho. Los Barbas Largas te han convocado".

13

Gryph siguió a Regveld por la calle principal, sorprendido al ver que todas las almas ascendentes enanas se apartaban de su trabajo para verlos pasar. Por lo visto, el Juicio de las Barbas Largas era un gran acontecimiento incluso para los muertos inconscientes.

Cuando los dos hombres pasaron, los enanos espectrales dejaron sus martillos y se pusieron en fila detrás de ellos. Gryph trató de disipar sus nervios, pero no lo consiguió.

Regveld notó su preocupación. “Tranquilo, muchacho, y sé fiel a lo que eres. Eres el enano adecuado para este trabajo. Lo sé, y soy tu padre, así que sabes muy bien que conozco mi mierda”. Gryph miró al enano y sólo vio calidez, fuerza y honestidad. Regveld creía en él.

Llegaron al final de la larga galería, pasaron por el mayor arco que Gryph había visto nunca y salieron a una sala circular cuyo techo lejano se escondía en la oscuridad más allá de la visión nocturna de Gryph.

Delante de ellos estaban sentados trece enormes enanos formando una media luna. Tenían el tamaño de gigantes y estaban sentados en grandes tronos de piedra y hierro. La mayoría llevaba las largas barbas de su homónimo, pero entre ellos había varias mujeres con largas trenzas colgando de las sienes.

Gryph vio movimiento a su derecha y vio a Krovoor salir de otro arco. El enorme enano llevaba una brillante cota de malla plateada y portaba un martillo de mango largo cuya cabeza duplicaba el tamaño de cualquiera que Gryph hubiera visto. El hombre era un tanque.

Fue entonces cuando Gryph se dio cuenta de que su perspectiva había cambiado. Era más alto, delgado y ágil. Se tambaleó cuando descubrió que ya no llevaba la forma de Mahlgriim, su vida pasada de enano, sino que volvía a ser Gryph el El’Edryn.

Con pánico en los ojos miró a Regveld. El enano le devolvió la mirada con una fuerza tranquila. “Es quién eres ahora, muchacho”. Extendió los brazos. “Aquí, en el Corazón de la Montaña, nadie puede

ocultar lo que es". Si el enano estaba decepcionado porque "quién eres" era un elfo, no lo demostró. Gryph no estaba seguro de sentir lo mismo. Había llegado a sentirse como un enano.

Como si percibiera los pensamientos de Gryph, Regveld se acercó a él y le dio un fuerte golpe en el pecho, justo encima del corazón. "Ser un verdadero enano no consiste en ser achaparrado, barbudo y guapo. Un verdadero enano es incondicional, fuerte, fiel y nunca se rinde. He visto tu interior, muchacho. Eres mucho más enano que ese montón de tubérculos plagados de gusanos no importa cómo se disfrace".

"Gracias, Regveld".

"Claro que sí, hijo. Ahora ve a patear los dientes de este bastardo".

Gryph caminó hacia el centro de la cámara, llegando al mismo tiempo que Krovoor. Toda la sala se encogió, acercando los tronos de los Barbas Largas. Se acercó a Krovoor, cuyos ojos le habrían lanzado bolas de fuego si hubieran podido. El odio llenaba al hombre, y Gryph sabía que, si se le daba la oportunidad, el enano con cicatrices lo mataría sin dudarlo.

Rayos de luz descendieron desde arriba, iluminando a Gryph y Krovoor.

Gryph se protegió los ojos de la intensa luz. Aunque ya no era un enano, sus ojos se habían adaptado a la penumbra tras el número incalculable de días que había pasado en la montaña. Parpadeó para alejar las manchas y vio que las Barbas Largas se habían reducido de su tamaño titánico. Ya no brillaban con luz espectral, pero eran más impresionantes, más reales.

Gryph asintió con respeto a los ancianos enanos reunidos, que mantenían sus poses estoicas como si fueran insignias de honor. Sintió que le miraban y se giró para ver a Krovoor. El fanático enano miraba con odio a Gryph.

Un estruendo atrajo la atención de ambos hombres hacia los Barbas Largas y uno de ellos, una mujer cuyas trenzas grises le llegaban a la cintura, se puso de pie. Sus ojos se acercaron a los de Gryph, y éste sintió que todos los secretos que dormían en su alma quedaban expuestos, que todas las mentiras que había guardado en secreto eran reveladas y que todas las caras falsas que había usado eran atravesadas. Se estremeció cuando ella lo examinó, pero se obligó a mantenerse firme y a sostener su mirada. Un momento después, ella volvió su mirada hacia Krovoor y Gryph exhaló. Hasta ese momento no había sido consciente de que había estado conteniendo la respiración. Echó una mirada a Krovoor, complacido al ver que el amargo enano no estaba mejor.

"Hermanos y hermanas", dijo con una voz que era a la vez fuerte y dulce, y que le recordaba a Gryph a su abuela dura como un clavo. "Krovoor, hijo de Dangmaar, ha convocado a los Barbas Largas para

decidir el futuro del pueblo enano". Miró a cada uno de los rostros rudos y sombríos que la rodeaban esperando que cada uno asintiera. Una vez que lo hicieron, se dirigió a Krovoor. "Krovoor del Clan Bloodbane, los Barbas Largas escucharán tu reclamo. Acércate y di la verdad de tu corazón".

Krovoor estrelló la culata de su martillo contra el suelo de piedra, y su estruendo resonó hacia fuera y hacia atrás. Lanzó otra mirada de odio a Gryph y se adelantó. "Benditos padres. Honorables madres", dijo Krovoor, y Gryph creyó oír una breve punzada de desaprobación en su tono al pronunciar la palabra "madres". "Me presento ante ustedes para advertir del mayor peligro al que se enfrenta nuestro pueblo desde los días de la Ruina". Krovoor no se volvió hacia Gryph, pero el jugador sintió la ira en la mirada del hombre.

"¿Y cuál es ese peligro?" Preguntó un varón de Barba Larga.

"La dilución de nuestro pueblo, anciano", se inclinó Krovoor ante el enano que había hablado, ganándose el más mínimo asentimiento de aprobación. "Los enanos somos, desde los días del Despertar, un pueblo construido sobre la tradición. Somos robustos y fuertes. Los que se enfrentan a nosotros en la batalla conocen el miedo. Aquellos que comercian con nosotros en paz muestran respeto. Los que nos traicionan conocen la venganza. Abandonamos a los orcos y a los wyrmynn. Defendemos los Reinos del caos y del demonio. Somos la primera línea y la última defensa".

Varios de los Barbas Largas asintieron a las palabras de Krovoor. Uno de ellos incluso golpeó con un puño de malla el brazo de su trono.

"Pero este hombre, este elfo", dijo Krovoor, escupiendo la palabra como si fuera veneno succionado de una herida, "quiere que nos dobleguemos a formas que no sólo no son enanas, sino que son ajenas a estos Reinos".

¿Cómo sabe que soy un jugador? pensó Gryph. No era un secreto muy bien guardado, pero tampoco era de dominio público. Hasta el momento en que Krovoor lo desafió, Gryph nunca había oído hablar de ese hombre. ¿Había estado en la Comarca cuando Gryph fue acusado por el Regente o se había corrido la voz tan rápido?

"Reclama el dominio de la mayor fortaleza de nuestros antepasados, pero no sabe nada de nuestra historia, de nuestras luchas, de nuestras esperanzas y nuestros sueños. Es un pretendiente cuyo corazón no está con nuestro pueblo, sino con otro. No es un enano y expondrá a nuestro pueblo a ideas peligrosas y permitirá la corrupción de la sangre manchada".

"Algunos dicen que el tiempo de los enanos ha menguado", dijo un Barba Larga más joven. "Que estamos volviendo a fundirnos con la piedra de la que venimos. Tal vez haya llegado el momento de que la

gente robusta regrese a la Gran Fragua y deje los reinos mortales a las razas más jóvenes. ¿Qué dices Krovoor hijo de Dangmaar?"

"Los que creen eso son paganos y tontos", escupió Krovoor. "Enanos de mente débil que quieren huir a sus hogares y a las camas de sus mujeres". Gryph vio tanto asentimientos de aprobación como muecas de desagrado entre los Barbas Largas, tanto de los hombres como de las mujeres. "Debemos mostrarles el verdadero camino".

"¿Cómo harías para que los corazones y las mentes de nuestros hermanos volvieran al verdadero camino?" Dijo un malhumorado Barba Larga, con la cabeza inclinada hacia abajo y los ojos reumáticos por la edad.

"A través de la fuerza y la disciplina", bramó Krovoor, y golpeó la cabeza de su martillo contra su coraza. "Mostraré a nuestros hermanos y hermanas la verdad de las viejas costumbres. Un verdadero enano es incondicional, fuerte, fiel y nunca se rinde".

Esas son las palabras que Regveld había utilizado para describir a un enano.

"Algunos dicen que todas las razas deben evolucionar, adaptarse, mejorar. Tal vez para lograr estos objetivos, nosotros también debamos cambiar", dijo una mujer de mediana edad con un mínimo toque de gris en sus trenzas.

"Bah", escupió Krovoor. "Nacimos de los cimientos de la existencia. Nuestro destino no es buscar el conocimiento y la evolución, sino volver a la perfección con la que nuestro pueblo fue creado. Hemos caído en desgracia y hará falta sangre y sacrificio para recuperar todo lo que fue nuestro". Krovoor hizo una pausa y extendió las manos hacia los millones y millones de almas ascendentes enanas que permanecían en silencio y vigilantes. "Nuestro pueblo ruega por un propósito. ¿Por qué creen que las filas de los muertos honrados han crecido en número aquí en la Gran Forja a lo largo de los milenios? Saben que nosotros, los vivos, les hemos fallado, hemos traicionado sus costumbres y nos hemos alejado de nuestro gran propósito. Ya no quieren tener nada que ver con nosotros".

El poderoso enano hizo una pausa dejando que sus palabras calaran y Gryph descubrió que el corazón le retumbaba en el pecho. *Es un gran orador.* Krovoor extendió su enorme martillo hacia Gryph, con su pesada cabeza inmóvil incluso a la distancia de un brazo.

"Bajo mi liderazgo los enanos se levantarán y volverán a ser la raza más temida de los Reinos, como lo fuimos en los días posteriores al Despertar. Les daré a todos un propósito glorioso una vez más".

Quiere conquistar, se dio cuenta Gryph aturdido. Los flashes de algunos de los días más oscuros de la historia de la Tierra se agolparon en la mente de Gryph. El Corazón de la Montaña zumbaba con un profundo canto de millones de almas enanas que lo observaban. Los

ancestros enanos no se movían, por lo que era difícil saber cuántos de ellos estaban animando a Krovoor, pero eran muchos.

"¡Huh-Huh-Huh! Hu-Huh-Huh!" Sus cánticos resonaron en el Corazón de la Montaña.

"Soy el enano que traerá esta nueva edad de oro a Korynn. Déjenme tomar mi derecho de nacimiento en mi poderoso puño y haré de Dar Thoriim el centro de todos los Reinos", se inclinó Krovoor ante Barbas Largas "O entregárselo a este bebedor de rocío y ver cómo nuestro pueblo se desvanece de las páginas de la historia". Se mofó de Gryph y le cedió la palabra.

14

Gryph sintió un millón de ojos sobre él y cerró los suyos, respirando profundamente, dejando que la calma se apoderara de su mente y su cuerpo. Los abrió para ver a los trece Barbas Largas mirándolo desapasionadamente. La energía que latía en ellos era volátil, y sabía que habían sido movidos por la pasión de Krovoor. ¿Qué esperanza tengo?

"Venerables madres. Honorables padres. Puedo ver que las poderosas palabras de Krovoor han despertado algo profundo y poderoso en ustedes. Yo también siento esa conmovedora llamada. No nací enano en esta vida, pero mi alma fue una vez Mahlgriim, el último Rey de Piedra". Los murmullos sorprendidos fluyeron entre la multitud, pero ninguno de los Barbas Largas ni siquiera parpadeó ante la noticia.

"Tal vez te preguntes por qué decidí revelar tal secreto. Parecería, a primera vista, que debilitara mi pretensión". El rostro de Krovoor se transformó en la sonrisa de quien está seguro de que el error de su oponente acaba de darle la victoria. "Puedo ver por la reacción de Krovoor que cree que me he equivocado, que al revelar que mi alma habitó una vez en un loco legendario, he mostrado debilidad. Pero Krovoor se equivoca. Sólo admitiendo los errores de mi pasado puedo esperar aprender de ellos".

"¿Qué has aprendido?" Preguntó el reumático Barba Larga y se inclinó hacia delante.

"He aprendido que las viejas formas fueron una vez las formas correctas. Los principios opuestos de aislamiento y agresividad sirvieron a nuestros ancestros. Construimos imperios de conquista cuando nos beneficiaba y tallamos nuestras fortalezas en lo profundo de las montañas para contrarrestar el cataclismo y el apocalipsis. Sobrevivimos cuando otras razas perecieron. Las viejas costumbres nos hicieron fuertes".

Los gruñidos y los gritos de acuerdo se elevaron en focos aislados

por toda la cámara.

“Pero también he aprendido la debilidad de nuestros caminos. El orgullo y la arrogancia nos llevaron a enfrentarnos solos a los terrores que acechan en los lugares oscuros de los Reinos. Sufrimos a causa de nuestro orgullo y cometimos acciones indecibles al servicio de nuestra arrogancia”.

Se elevaron estruendosos aullidos de ira, ahogando los vítores de acuerdo.

“He visto, no permítanme corregirlo, he cometido, algunos pecados atroces. Al igual que Krovoor, una vez estuve desesperado por proteger a mi pueblo, por devolverle la gloria, por demostrar a los Reinos lo poderosos que éramos”. Gryph hizo una pausa de varios latidos, dejando que sus palabras calaran. “También pagué el precio más alto por esa arrogancia. Me despojaron de mi propio ser y me sustituyeron por el demoníaco Prime, que me utilizó para asesinar y destruir. Caí por mi arrogancia, por mi orgullo y por mi ansia de poder”. Gryph miró a Krovoor a los ojos y vio ira y odio. “Krovoor ahora codicia ese mismo poder”.

La sonrisa de Krovoor se convierte en un ceño fruncido.

“Nunca es fácil despojarse de la fachada en la que nos envolvemos, para ver la verdad de lo que somos, de lo que nuestro pueblo es. Pero somos enanos, y somos fuertes”. Gryph se golpeó el pecho con un puño, y a su alrededor los vítores aumentaron. “No nos esconderemos en la vergüenza ni en el miedo de nuestra verdadera naturaleza, y no dejaremos que los errores de nuestro pasado nos encadenen como necios barbas nuevas empeñados en traer de vuelta una edad de oro que nunca fue. Las viejas costumbres nos sirvieron una vez, pero esos días han pasado. Sobrevivir no es suficiente. Debemos prosperar, y para prosperar debemos crecer en conocimiento y poder, en sabiduría y en fuerza. Una mitad de la moneda ya no es suficiente. Las viejas costumbres sólo conducen a la muerte y al deshonor”.

Gryph apuntó su lanza a Krovoor y lo miró fijamente a los ojos. “Ese es el camino por el que Krovoor quiere llevarnos, y sé que ningún enano verdadero, uno que sea incondicional, fuerte, fiel y que nunca, nunca se rinda, sería lo suficientemente tonto como para recorrer ese camino con él”.

Krovoor golpeó su martillo contra su placa pectoral y rugió. “Basta ya de la debilidad y las mentiras de este forastero. No es un enano y nunca lo fue. Es hora de que luchemos, y le mostraré la fuerza de las viejas costumbres”.

El poderoso enano se abalanzó sobre Gryph, con ambas manos rodeando el mango de su martillo de guerra. Gryph expandió su broquel y preparó su lanza. Su mente voló a través de su inventario de hechizos y objetos, buscando cualquier ventaja que pudiera. Estuvo a

punto de lanzar *Escamas Demoníacas*, un regalo del diablillo Xeg, pero sospechó que revestirse con la piel de un enemigo racial lo perjudicaría más en el tribunal de la opinión pública que lo beneficiaría en la batalla.

Gryph se mantuvo rígido y tranquilo, listo para enfrentar lo que Krovoor pudiera hacer contra él. *Aunque me cueste la vida*. Krovoor blandió su martillo en un amplio arco. La velocidad del ataque era increíble y Gryph no pudo levantar su broquel a tiempo. *No es que hubiera mucha diferencia, de todos modos*.

Gryph se preparó para el dolor, pero justo antes de que el golpe aterrizara con una fuerza que aplastaba los huesos, el martillo se detuvo a mitad del movimiento, como si lo hubiera atrapado una mano invisible. Gryph se sorprendió, pero la cara de Krovoor se llenó de incredulidad. El enano emitió un gruñido de dolor cuando la fuerza de su golpe rebotó en sus brazos y el martillo cayó de su mano dejándolo indefenso. Sus ojos se fijaron en los de Gryph esperando el inevitable golpe mortal. Gryph bajó su lanza, golpeando la culata contra la piedra del suelo con un fuerte *golpe*.

"No soy tan sanguinario como tú", dijo Gryph. "Ni tan estúpido".

Krovoor aulló de rabia y blandió un puño cerrado. No tuvo más éxito que su martillazo y convenció a Gryph de que su teoría de que ninguno de sus ataques encontraría su objetivo era válida. Aquellas señales tardaron un poco más en llegar al cerebro de Krovoor, pero cuando lo hicieron, giró sobre los Barbas Largas enfurecido.

"¿Qué estáis haciendo? He pedido el derecho de tu juicio, ¿y aun así detienes mi mano en una pelea justa?"

"Te equivocas, joven", dijo la anciana Barba Larga. "El juicio no es una batalla de proezas marciales, sino un recuento de las acciones de uno. Los grandes líderes son más que grandes guerreros. Se forman a partir de todas sus acciones en todas las arenas. Es hora de rendir cuentas de tus acciones".

Ella levantó el puño en alto y lo golpeó contra el brazo de su trono con un estruendo. Una columna de luz cayó rodeando a Gryph, sujetándolo como por una mano invisible. Oyó a Krovoor luchar y supo que el ferviente enano estaba igualmente atado.

"Krovoor, hijo de Dangmaar", dijo el reumático Barba Larga con voz atronadora. "Ya que has convocado este juicio, serás el primero en defender todo lo que eres. Antes de que podamos avanzar con tu desafío, debes aceptar la Valoración, una evaluación de tu verdadera naturaleza. Tus acciones, tus palabras, los propios pensamientos ocultos en tu mente quedarán al descubierto y serán juzgados. Nuestro juicio es definitivo, y lo acatarás como exigen las leyes más antiguas. ¿Estás de acuerdo?"

"Por mi nombre y el de mi padre sí", dijo Krovoor.

“Gryph, Hijo de Quinn, eres el desafiado en este juicio, por lo que serás el segundo en defender todo lo que eres. También debes aceptar la Valoración, una evaluación de tu verdadera naturaleza. Tus acciones, tus palabras, los propios pensamientos ocultos en tu mente serán puestos al descubierto y juzgados. Nuestro juicio es definitivo, y lo acatarás como exigen las leyes más antiguas. ¿Estás de acuerdo?”

“Por mi nombre y el de mi padre, sí”, dijo Gryph, ocultando un ceño fruncido por el hecho de que la promesa fuera jurada en nombre del Coronel.

“Entonces que comience el juicio. “ La anciana Barba Larga volvió a golpear con el puño el brazo de su silla. El sonido reverberó en el Corazón de la Montaña durante varios instantes antes de que resonara sobre Gryph, trayendo consigo una cascada de imágenes.

15

Gryph vio a Krovoor luchando contra duendes, orcos y gigantes. Vio a Krovoor reír y enamorarse. Oyó al enano decir verdades y mentiras. Sintió los pensamientos de Krovoor, ya fueran de miedo, amor, odio o alegría. Lo sintió todo, y conoció la medida del hombre. Poco a poco, la abrumadora vorágine se calmó y se posó en un momento de la vida de Krovoor.

Gryph vivió ese momento como si fuera suyo.

*****

Estoy enfadado, lívido, traicionado. Me escondo en las sombras del callejón; la luz de la luna brilla alrededor de la odiada aguja de ese maldito árbol élfico. El mundo abierto es una prisión, una que mi pueblo y yo hemos soportado durante demasiado tiempo. Mi gente ha perdido el rumbo, ha olvidado lo que era ser enanos. Cada día que estamos en la superficie perdemos un poco más de lo que somos. No permitiré que siga siendo así. Esta noche haré algo al respecto.

La puerta que he estado vigilando durante horas se abre y los veo. El humano alto y delgado, imberbe como un recién nacido, se inclina y besa a la mujer enana. Ella levanta una mano, acercando al hombre con una suave mano a su nuca. Lo observo, con el fuego de la rabia creciendo dentro de mí. La mujer enana se da la vuelta y camina hacia mi lugar oculto. Aunque su rostro se oculta bajo la sombra de su capucha, la conozco. Vuelve a mirar a su amante y saluda con la mano antes de girar hacia el barrio enano de la ciudad. Cuando pasa a la luz de la luna, veo su rostro, el de mi hermana.

Quiero salir de las sombras y dictar mi sentencia, sobre ambos. En cambio, mi amor por ella me detiene. Pronto desaparece de la vista, pero hoy no es mi presa. Mis ojos vengativos se dirigen al hombre humano, que sigue sonriendo tras mi hermana, regodeándose en su conquista. Lanzo una mirada de odio desde las sombras y observo

cómo se atenúa su sonrisa mientras algún instinto de supervivencia primario tira del borde de su conciencia, robándole un poco de alegría. El hombre mira a su alrededor, se estremece y se retira al interior de su casa cerrando la puerta con facilidad.

La furia hierve en mi interior y me precipito hacia delante, bloqueando la puerta con mi bota. El hombre sorprendido chilla por la sorpresa y yo le parto la nariz con mi primer puñetazo, haciendo saltar varios dientes con un chorro de sangre. Cae al suelo y puedo ver cómo el miedo y el dolor afloran a la superficie a través de su confusión.

"Kroofer, para", suplica a través de una mandíbula rota, mutilando el orgulloso nombre que me dio mi padre.

"Así que ya sabes quién soy", digo, y dejo de golpearle lo suficiente para que asienta. Vuelvo a golpearle la cara con mi primer puño, agradeciendo que mis largos años de batalla me hayan dado verdadera fuerza enana. Algo cruje bajo mi puño y él queda inerte, con la nariz torcida y rota. Le doy varios puñetazos más antes de dejarle caer al suelo. Su cuerpo se estremece y sus intestinos se liberan. Sonrío al ver cómo le abandona la vida. Su debilidad ha demostrado que no es digno de mi hermana.

Me doy la vuelta y me voy, agachándome una vez más entre las sombras. Nadie me ve salir y no lo descubren hasta la mañana. Vienen a interrogarme, y me molesta tener que mentir. Me resisto a los poderes mentales del Adivino. Me siento a la vez poderoso y avergonzado por ello. Mi voluntad es más fuerte que la suya, pero me siento cobarde por esconderme tras las mentiras. No quiero nada más que gritar mis acciones a las montañas y a las rocas, pero esto es sólo el comienzo de mis planes. Me callo para asegurar mi destino.

Entierran al hombre con honores como si fuera un gran héroe caído en batalla. Mi hermana llora y rechaza mi abrazo. Sabe que fui yo, aunque no quiere creerlo. Se lo mostraré. Se lo mostraré a todos. Ningún hombre detendrá mi mano. Ningún elfo contaminará más mi cultura. Ningún enano me apartará de mi destino. Traeré una nueva era a Korynn, la era del enano.

*****

El mundo volvió a cambiar y Gryph volvió a ser él mismo. Se habría desplomado en el suelo si el rayo de luz no lo hubiera sujetado. Se sentía manchado por la experiencia y lo único que deseaba era exorcizar el asqueroso odio, pero no se atrevía a vomitar ahora. Hacerlo sería una muestra de debilidad.

Gryph oyó a Krovoor enfurecerse cerca de él, y aunque no pudo girar la cabeza para ver al enano, supo que las verdades descubiertas que todos habían experimentado lo habían indignado. Su voz se

convirtió en rabia.

"Soy el asesino de Wogbohr el Gigante. Soy el asaltante de la fortaleza goblin de Plehboks. Soy el líder del Clan Bloodbane. Sin embargo, es este recuerdo el que sacáis de mi mente. ¿Así es como eliges juzgarme?"

"Nosotros no elegimos este momento, Krovoor, hijo de Dangmaar", dijo el más joven de Barba Larga, con voz fría. "Tú lo hiciste. En lo más profundo de tu mente sabes que este momento define tu verdadera naturaleza más que cualquier otro".

Krovoor escupió una cadena ininteligible de insultos antes de que la anciana Barba Larga agitara la mano. "Me cansa tu voz". Krovoor se quedó mudo, y los Barbas Largas se volvieron hacia Gryph.

Una vez más, el Corazón de la Montaña brilló y resonó y Gryph sintió que una oleada de recuerdos le invadía. Sopló velas de cumpleaños cuando tenía diez años. Sintió el abrazo de una mujer en una tienda de campaña en el desierto. Rio y corrió con Brynn. Contuvo las lágrimas al abrazar a su frágil madre por última vez. Como antes, la vorágine se posó sobre un momento.

Gryph revivió ese momento como si volviera a suceder.

*****

El frío me cala los huesos mientras me precipito hacia los disparos. No son armas enemigas lo que oigo. Al principio, eso me reconforta, pero luego mis instintos se abren paso en mi mente y me doy cuenta de que es fuego amigo. ¿A qué están disparando?

Atravieso el pueblo. Los cascos de los edificios bombardeados sobresalen del suelo como los huesos rotos de un gigante muerto hace tiempo. Hago una señal a mis hombres para que se dispersen, dispuestos a obedecer mis órdenes, pero ya sé que lo que ocurra a continuación será obra mía y sólo mía.

Sé lo que veré antes de hacerlo. Soldados americanos masacrando civiles. Lo sé porque ya lo he visto. He estado siguiendo a este grupo durante días y he visto su trabajo manual. Mujeres, niños y ancianos asesinados y arrojados en fosas comunes. Mis órdenes son encontrar a estos hombres y detenerlos, por cualquier medio necesario.

Si eso fuera todo lo que sé entonces esto sería fácil, pero sé más. Sé que estos hombres, estos asesinos no son responsables de su acción. Sé que algo los ha vuelto locos. Sé que han experimentado con ellos, que les han dado tratamientos por su propio gobierno, tratamientos diseñados para convertirlos en las perfectas máquinas de matar. Sé que ellos también son víctimas.

Doblo la esquina justo en el momento en que los harapientos soldados estadounidenses descargan otra andanada contra los civiles desnudos y desarmados. Una docena de cadáveres caen en la fosa y

oigo risas chillonas. Los soldados alinean más almas desdichadas al borde de las fosas de la muerte. Sus ojos están vacíos. El terror ha ahuyentado toda resistencia.

Los hombres disparan de nuevo, y sé que el experimento de mi gobierno ha funcionado. Ha funcionado demasiado bien. Los verdaderos responsables de esta carnicería, los hombres que se sientan en las oficinas rellenando papeles y enviando correos electrónicos, nunca se enfrentarán a la justicia por sus acciones. Mientras levanto mi rifle, con la mano en el gatillo, sé que yo tampoco me enfrentaré a la justicia que merezco.

Aprieto el gatillo, al igual que mis hombres, y una docena de soldados estadounidenses, algunos demasiado jóvenes para tomar una cerveza, caen al suelo helado, desangrándose en el frío de un brutal invierno coreano. Sé que esto significará el fin de mi carrera militar. Sé que negarán cualquier responsabilidad. La única manera de que mis hombres y yo veamos otro día es guardando lo que hemos visto, lo que hemos hecho, en nuestros corazones y en nuestras mentes.

He matado a mis hermanos y a mis hermanas. Soy tan responsable como esos otros y, como ellos, sé que nunca me enfrentaré a la justicia que merezco. El secreto debe mantenerse. Hay que mantener las mentiras. El tiempo pasa y yo intento olvidar, intento reparar el daño, pero sé que nunca lo haré, sé que nunca podré. Me sumerjo en un mundo oscuro de intrigas, asesinatos y secretos, esperando poder enterrar mis secretos. No lo consigo.

*****

Esta vez, cuando Gryph regresó a su cuerpo, no luchó contra el ácido revuelto de las náuseas en su vientre, pero sí evitó vomitar. Quería hacerse un ovillo y esconderse del mundo, pero el rayo de luz sólida seguía sujetándolo. Se puso de pie, con los músculos ardiendo y temblando, tratando de forzar los recuerdos en la profundidad y la oscuridad. No lo consiguió.

El rayo de luz se apagó y Gryph cayó al suelo y rodó sobre su costado. Pudo oír a Krovoor riéndose oscuramente y supo que el enano había experimentado sus recuerdos igual que Gryph los suyos. ¿Qué clase de hombre reacciona a esos recuerdos con una risa? Mientras Gryph se ponía de pie de forma inestable, obtuvo su respuesta.

“Este cobarde no puede dirigir a nuestro pueblo” bramó Krovoor apuntando con su martillo a los Barbas Largas. “Mata a los suyos para proteger al enemigo y está atormentado por sus fracasos. Es débil y sentimental. Acaben con esta farsa ahora y tomaré mi derecho de nacimiento y llevaré a nuestro pueblo a la grandeza”. Krovoor golpeó la culata de su martillo contra el suelo de piedra y el sonido resonó en

la enorme cámara.

La mujer mayor de Barba Larga miró a Gryph. “Y tú Gryph, Hijo de Quinn, ¿tienes unas últimas palabras antes de que te juzguemos?”

Gryph bajó la cabeza y suspiró. “Cuando era más joven, esperaba que esos recuerdos se desvanecieran, pero nunca lo hicieron, y ahora entiendo que nunca lo harán. No lo considero una maldición, sino una bendición. Enfrentarse al tu mayor fracaso es ver qué clase de hombre eres”.

El silencio se hizo pesado mientras los inescrutables Barbas Largas miraban a Gryph y Krovoor. Si discutían entre ellos, lo hacían en silencio. Después de varios minutos, el anciano Barbas Largas de ojos reumáticos se levantó y habló.

“Nosotros, los Barbas Largas, los espíritus elegidos de Thalmiir y de los enanos, hemos tomado una decisión. Pónganse de pie y escuchen nuestro juicio. A su alrededor, los millones de almas enanas ascendentes se levantaron como una sola.

16

Un hilillo de sudor recorría la espalda de Gryph mientras esperaba el Juicio de las Barbas Largas. Una parte de su mente jugaba con lo absurdo de esta situación. Finn Caldwell nunca habría imaginado que un día se encontraría en un mundo de ultratumba de un pueblo mítico esperando ser juzgado por sus acciones pasadas.

Pero aquí estaba, y sabía que, si fallaba aquí, sería Brynn quien pagaría el precio. Sabía que Krovoor no le permitiría salir libre. Gryph conocía el oscuro secreto del enano. Si perdía el juicio, se pudriría en una celda en las profundidades de Dar Thoriim, si tenía suerte. Si perdía, nunca encontraría a Brynn. Nunca salvaría a Brynn.

Finalmente, los Barbas Largas anunciaron su sentencia.

"Nosotros, los Barbas Largas, antiguos espíritus ancestrales de los Thalmiir y los enanos, nombramos a Gryph, Hijo de Quinn como legítimo señor de Dar Thoriim. Gobierna con fuerza y sabiduría". Golpeó su martillo contra el brazo de su trono y una indicación apareció en la visión de Gryph.

Ganaste el Desafío de las Barbas Largas.

Ganaste 250.000 XP.

Has sido considerado digno por los Barbas Largas, los antiguos espíritus de los enanos, y ahora eres el Señor de Piedra consagrado de Dar Thoriim. Esto es tanto un honor como una carga. Gobierna con justicia. Gobierna bien.

El estruendoso eco del último martillo de Barba Larga seguía resonando en el Corazón de la Montaña mientras el círculo de metal incrustado se expandía hacia arriba y alrededor de Gryph y Krovoor. La realidad brilló y Gryph volvió a estar en el Nexus.

Apenas tuvo tiempo de darse cuenta de que estaba de vuelta cuando un dolor punzante le quemó los dos hombros. Cayó de rodillas, arrancándose la camisa. Dos marcas circulares de runas intrincadamente talladas se habían quemado en la parte superior de

cada uno de sus brazos. Podía oler la carne carbonizada, pero un momento después tanto el dolor como el hedor desaparecieron. Sorprendido, miró un brazo y luego el otro. En lugar de carne quemada y desgarrada, vio marcas bien curadas, como si hubieran pasado años. Al concentrarse en las marcas, activó su habilidad *Identificar*.

Te conceden las Marcas del Señor de la Piedra.

Los Barbas Largas te han otorgado un par de Marcas Místicas (una en cada hombro) como símbolos de tu soberanía sobre la antigua ciudad de Dar Thoriim. Las runas intrincadamente tejidas representan los diversos aspectos de la vida enana. Por separado, otorgan al portador grandes poderes. Combinadas son herramientas de maravillosas posibilidades.

El Martillo (hombro izquierdo): *El Martillo representa la fuerza y la resistencia y proporciona al portador las siguientes bonificaciones, poderes y habilidades.*

+5 a la Constitución.

+5 a la fuerza.

+50% de resistencia a enfermedades y venenos.

+25% de regeneración de salud y resistencia mientras estás bajo tierra.

La Fragua (hombro derecho): *La Fragua representa el conocimiento y la sabiduría y proporciona al portador las siguientes bonificaciones, poderes y habilidades.*

+5 a la Inteligencia.

+5 a la Sabiduría.

+5 niveles a tu Habilidad de Liderazgo.

+25% de regeneración de mana y espíritu bajo tierra.

Estas marcas son el símbolo de tu liderazgo en Dar Thoriim. Mientras mantengas el respeto de tu pueblo, los siguientes beneficios seguirán siendo tuyos.

Diezmo del pueblo: *El 0,01% (por nivel de progresión de Dar Thoriim) de toda la XP ganada por los ciudadanos de Dar Thoriim se te transfiere cada semana como diezmo. Tu liderazgo y protección proporcionan a tus ciudadanos un lugar seguro para vivir, trabajar y formar familias. El diezmo es su forma de agradecerte tus sacrificios en su nombre. A medida que tu ciudad y tu gente crezcan, tú también lo harás.*

Las náuseas inducidas por el traslado de Gryph entre reinos casi le hacen vomitar, pero se obligó a calmar el estómago. Grimliir estaba al lado de Gryph ayudándolo a ponerse de pie. Uno de los matones de Krovoor se acercó para ayudarlo, pero Krovoor lo empujó.

"¡Quita tus sucias manos de mí, bastardo escabroso!", bramó el avergonzado fanático enano. Se puso de pie, con los ojos furiosos hacia Gryph. "Me engañaste, marica imberbe". El enano lívido sacó su martillo de la espalda y lo sostuvo frente a él. Un zumbido apenas audible se produjo y las venas de los brazos del enano palpitaron y se engrosaron como si el cuerpo del hombre tratara de contener un violento aumento de la presión sanguínea.

Gryph vio cómo el carmesí de la sangre derramada se

arremolinaba a lo largo de las venas del hombre y se precipitaba en la cabeza del martillo de éste. Creyó escuchar lejanos bramidos de ira mientras la energía de la sangre brotaba del martillo del fanático enano.

Antes de que Gryph pudiera procesar lo que estaba viendo, Krovoor se abalanzó sobre él. Gryph retrocedió a trompicones, todavía mareado por el salto entre reinos. *Esto va a doler*, pensó, echando mano de su lanza y sabiendo que llegaría demasiado tarde. Al *menos mi punto de reaparición está aquí, en el Nexus*.

Un fuerte estruendo de metal contra metal resonó en la habitación cuando el martillo de Krovoor se detuvo repentinamente y con estrépito a pocos centímetros del pecho de Gryph. Las hojas gemelas del hacha de Grimliir sujetaron el brillante martillo en la depresión en forma de medialuna formada por la parte superior de las hojas. La furiosa energía sanguínea del ataque de Krovoor se arremolinó en torno a las hojas del hacha como un hambriento enjambre de insectos en busca de presa, antes de que el hacha palpitara en blanco y la energía carmesí se disipara con un grito lejano.

Krovoor tuvo el tiempo justo de lanzar una mirada de sorpresa a Grimliir antes de que un enorme puño revestido de metal le arrancara varios dientes. El fanático enano se tambaleó hacia atrás, con los brazos en ristre como un villano avergonzado en una comedia de humor. Aterrizó pesadamente de espaldas, donde se revolvió como una tortuga volcada durante unos segundos.

Finalmente, se recuperó y miró a Grimliir, que estaba de pie en una postura amplia, girando su hacha ociosamente en un agarre de dos manos. “Has perdido, odioso montón de escoria. Al menos intenta mantener la dignidad que te queda”.

Gryph sacó su lanza de la espalda y la extendió en toda su longitud y se colocó al lado de Grimliir dispuesto a proteger al Artificador Thalmiir. Sintió una ligera mano en su brazo. “Tengo esto Su Señoría. No vale la pena el agua que gastarías en sudor”.

Krovoor rugió con una rabia que rociaba mocos y se abalanzó sobre Grimliir. El artífice esquivó el golpe de Krovoor y golpeó con su pie de metal sobre la rodilla de Krovoor. El repugnante crujido fue rápidamente ahogado por el agudo grito de agonía de Krovoor, que cayó al suelo. Grimliir le dio un rodillazo a Krovoor en el pecho, haciéndole caer de espaldas, y antes de que el fanático enano pudiera volver a levantarse, Grimliir clavó su hacha de dos cabezas, asegurando el cuello de Krovoor en la depresión en forma de medialuna que había entre las hojas.

“Ahora sé un buen muchacho y cierra tu boca”, dijo Grimliir.

Los ojos de Krovoor estaban enloquecidos, toda la razón se perdía bajo una franja de rabia odiosa. “¡Mátenlos! ¡Mátalos a todos!”

Krovoor se enfureció y Grimliir introdujo aún más la cabeza de su hacha en la tráquea del hombre, convirtiendo la furia de Krovoor en un jadeo estrangulado de dolor.

"Te dije que cesaras y desistieras, desperdicio de vida, mancha de paja".

Los fanáticos de Krovoor se miraron unos a otros, pero antes de que cualquier decisión pudiera llevarlos a la acción, docenas de tentáculos de tierra surgieron del suelo y ataron a los diez. De los enanos atados brotaron palabras de odio e ira en una mezcla ininteligible.

Reynglain, la enana Señora de la Tierra, se acercó con su puño, rodeado de un aura marrón de energía terrestre. "Cierren la boca, idiotas. Su jefe es una pila de excrementos de cerdo y ustedes son los bobos que siguen a dicha pila. Ahora cállense y no aplastaré sus pequeñas patas junto con sus costillas". Su puño se cerró y los diez enanos hicieron una mueca cuando el sonido de las costillas al romperse llenó la cámara, pero por lo demás permanecieron callados.

Grimliir se acercó al aguerrido Krovoor, cuyos ojos se abrieron de par en par al ver a Grimliir. El furioso enano intentó gritar, pero Grimliir se apoyó en el mango de su hacha y las palabras se atascaron en la garganta de Krovoor.

Gryph se arrodilló junto al enano y habló con una voz clara que se extendió por todo el Nexus. "Te has deshonrado a ti mismo y a tu pueblo, Krovoor. Los cimientos de tu afirmación están construidos sobre un lecho de tus propias mentiras. Eres un fanático, un racista, un asesino y un charlatán y no hay lugar para ti entre los hombres y mujeres civilizados, de cualquier raza".

El chasquido de la daga de Gryph al ser desenfundada fue el único sonido en la cámara mortalmente silenciosa. Los ojos de Krovoor se entrecerraron y trató de hablar. Gryph asintió a Grimliir, que soltó su hacha lo suficiente para que Krovoor pudiera hablar.

"Hazlo, bastardo de piel pálida. Mátame y termina con esto".

17

Gryph abofeteó al enano en la cara con la hoja de su daga, saboreando la humillación que le brotaba a Krovoor, y sonrió. “Los enanos no matan a los enanos, Krovoor. Esta es la única razón por la que no morirás hoy”.

“No eres un enano”, dijo Krovoor, con su coraje aumentado temporalmente por su fanfarronería.

“Es un mejor enano de lo que tú has sido nunca, bastardo de nariz torcida”, dijo Grimliir.

Gryph giró la brillante hoja cerca del ojo de Krovoor y luego agarró la barba del enano con la mano libre. Los ojos de Krovoor se abrieron de par en par cuando por fin se dio cuenta de lo que estaba a punto de ocurrir.

“Krovoor, hijo de Dangmaar, yo Gryph, Señor de la Piedra de Dar Thoriim te destierro de esta ciudad. Para que todas las gentes de Korynn sepan tus crímenes te marcaré como traidor y asesino. Abandonarás esta ciudad en una hora. Si no lo haces, serás colgado. Si alguna vez regresas, serás colgado. Este es mi *voto vinculante* para ti. Si te vuelvo a ver, mojaré mi espada con la sangre de tu corazón”.

Gryph desenfundó su espada sobre el espeso pelo de la barba de Krovoor y lo cortó. El enano traidor aulló con una agonía que era mucho más que física, ya que el símbolo mismo de su identidad fue arrancado de su rostro. Unas cuantas manchas de sangre brotaron en su barbilla mientras Gryph tiraba de la barba para liberarla. Krovoor lloró y aulló.

“Bueno, ése es un sonido muy irritante”, dijo Grimliir y, con un movimiento de cabeza, Gryph metió los restos de barba en la boca de Krovoor, haciéndolo callar. Luego se puso de pie y Grimliir levantó al hombre destrozado. Varios warborn lo aseguraron y le ataron los brazos a la espalda.

Gryph estaba a punto de darse la vuelta cuando un cosquilleo en el fondo de su mente reclamó su atención. Se concentró en él y una

notificación apareció en su visión.

Has derrotado al fanático Krovoor y se te presenta una oportunidad de asimilación.

¿Desea utilizar su ventaja divina Asimilación?

¿SÍ? / ¿NO?

"Sí", dijo Gryph en voz alta. "Esto debería ser divertido". Se agachó y agarró la cabeza de Krovoor con no demasiada suavidad. Gryph sabía que no necesitaba estar en contacto físico para *asimilar* una habilidad, pero tampoco había tenido nunca la oportunidad de utilizar la *ventaja divina* en un enemigo vivo. Evidentemente, perder el *Juicio de las Barbas Largas* ante Gryph contaba como una derrota para Krovoor.

"Has perdido Krovoor, no sólo a los ojos de los Barbas Largas, sino por las leyes naturales de los Reinos. Como vencedor, ahora reclamaré mi recompensa". Las palabras surgieron casi sin proponérselo en los labios de Gryph, sugiriendo que la Mecánica del Juego ejercía una poderosa influencia sobre los pueblos de los Reinos. *No estoy seguro de cómo me siento al respecto.*

Krovoor volvió a forcejear, pero Gryph lo ignoró y cerró los ojos dejando que las opciones lo invadieran. Como era de esperar, Krovoor tenía una gran variedad de habilidades, pero sólo había una que a Gryph le interesaba de verdad, una rara habilidad llamada *Sacrificio de Sangre*. Krovoor era de nivel 31 en la habilidad, lo que significaba que Gryph podía asimilarla a nivel 10.

Aprendiste la habilidad SACRIFICIO DE SANGRE.

Nivel(es): *1-10.*

Rango: *Base.*

Tipo de habilidad: *Activo.*

El Sacrificio de Sangre es una antigua y rara habilidad que permite a un guerrero sacrificar Salud para proporcionar un aumento temporal del daño causado por los ataques y la resistencia al daño infligido por los ataques de los enemigos.

El coste base para activar Sacrificio de Sangre es de 100 puntos de salud.

También se pueden comprar Ventajas para aumentar una amplia variedad de otras habilidades y destrezas, cada una con su propio coste de salud.

Cada nivel de Sacrificio de Sangre permite al usuario aumentar el daño causado por los ataques marciales en un 2%.

Cada nivel de Sacrificio de Sangre disminuye el coste de salud en un 1% hasta un máximo del 95%.

El Sacrificio de Sangre durará 2 segundos por nivel de la habilidad Sacrificio de Sangre.

El coste de la salud se pagará una vez finalizado el Sacrificio de Sangre.

Nota: *El Sacrificio de Sangre es una habilidad peligrosa que puede hacerte perder las*

partes civilizadas de tu naturaleza. Utilízala con precaución.

Gryph *asimiló* la habilidad *Sacrificio de Sangre* y una oleada de calor fluyó por él. Se sintió poderoso e imparable mientras la rabia pura invadía su ser durante varios segundos. Sus ojos se abrieron de golpe y miró a Krovoor con una sonrisa de locura. Lo único que deseaba era apalear al fanático hasta convertirlo en una pulpa sangrienta. Krovoor vio que la rabia invadía a Gryph y el miedo se filtró en sus ojos.

"Tranquilo, muchacho", dijo Grimliir con voz tranquilizadora y apretó con fuerza el hombro de Gryph. "Deja que fluya a través de ti, pero no dejes que te controle".

Gryph escuchó la voz de Thalmiir a través del estruendoso porte de su corazón y se obligó a calmarse. Miró a Krovoor mientras su voluntad tomaba el control de la rabia y sonrió al ver ira, no, celos, en los ojos del enano.

"No puedes controlarlo, ¿verdad?", dijo en un susurro. Krovoor volvió a forcejear, la rabia creciendo en su interior. "Eres débil, y me das pena". La ira en los ojos de Krovoor se disparó, pero el warborn que lo sujetaba tenía un agarre de hierro y el taciturno enano no encontraría salida a su rabia. Gryph dio las gracias a Grimliir antes de volverse hacia los demás.

"Véndale los ojos y pregúntales a los elfos si lo escoltan fuera del valle por uno de los caminos secretos", dijo Gryph, mirando a Urgyyn, el líder de los warborns, que asintió. Krovoor gimió, reconociendo este último y punzante insulto a su orgullo, pero no dijo nada.

"Disculpe, mi Señor, ¿puedo hacer una sugerencia antes de que se lleve a este traidor?", llegó una voz femenina, anciana pero aún poderosa, desde detrás de él. Gryph se giró para encontrar a Bruunhilde, la alquimista humana, y sonrió cálidamente.

"Iba a decirte que no es necesario que me llames mi señor, pero Grimliir ha insistido en que debo mantener las pretensiones de señor".

"Ayudan a construir su autoridad... mi Señor", devolvió con una sonrisa y luego susurró por lo bajo, "pero trate de no hacerse el importante".

"¿Porque mi mierda seguirá apestando, como Grimliir me ha dicho frecuentemente?"

"No era eso lo que pretendía mi Señor, aunque tengo una infusión que puede ayudar con eso", dijo con una sonrisa. "Me preocupa más que este hable". Señaló con la cabeza a Krovoor sin mirarlo. "No apostaría ni un cobre a que acepta su destierro. Su honor es tan delgado como su barba, y buscará su venganza. También hay muchos en este reino que pagarían bien por lo que él sabe".

"No lo mataré. Mi primer acto como nuevo Señor de la Piedra no

puede ser traicionar eones de tradición enana. Sería un largo camino para demostrar que tiene razón".

"No estoy sugiriendo un derramamiento de sangre de ningún tipo, pero hay otras maneras. En mi tienda, hay una poción que evitará que vuelva a traicionarnos".

"Veo la sabiduría de sus palabras Señora Bruunhilde, pero no quiero que olvide lo que ha hecho. Quiero que sufra con este conocimiento, y algún día, tal vez, gane la sabiduría para entender sus crímenes.

Una sonrisa conspiradora cruzó el rostro de Bruunhilde. "Me entiende mal, mi Señor. La poción en cuestión no le robará los recuerdos, simplemente hará que no pueda hablar de ello con nadie, y si un mago del pensamiento intenta extraer la información por la fuerza no obtendrá más que estática e imágenes confusas. Probablemente les convencerá de que está loco".

Gryph se volvió y miró fijamente a los ojos de Krovoor. Una sonrisa siniestra cruzó el rostro de Gryph y habló. "Me gusta mucho esta idea". Miró al líder warborn Urgyyn. "Por favor, acompáñalo a la tienda de la señora Bruunhilde y luego con los elfos".

"Si me permite, mi Señor, me gustaría atender esto personalmente". preguntó Gartheniel, el Guardián de Sylvan Aenor.

"Como quiera, Guardián".

Krovoor luchó contra sus captores warborns, pero fue un gesto inútil. Sin decir nada más, Gryph se apartó del enano caído en desgracia, sonriendo mientras Urgyyn se lo llevaba.

Grimliir se acercó y le dio una fuerte palmada en la espalda a Gryph. "Buen trabajo, muchacho... perdón, Mi Señor".

Gryph se rio un poco más fuerte de lo que pretendía y luego habló en voz baja. "Eso se sintió mucho mejor de lo que debería".

"Disfruta de los pequeños placeres de gobernar. Pueden ser pocos y distantes entre sí", dijo Barrendiel, con una leve sonrisa en su rostro. "Sólo trata de no disfrutarlos demasiado". Luego se dirigió a los otros diez enanos que seguían sujetos por las bobinas de piedra de Reynglain. "¿Qué hay de este grupo?"

Gryph miró a los enanos atrapados, viendo en sus rostros una combinación de miedo, desesperación y desánimo. "Creo que es hora de reabrir las minas de Dar Thoriim. Que los interrogue un mago del pensamiento cualificado. Si muestran un verdadero arrepentimiento, les daré la oportunidad de ganarse su libertad. Después de unos años de trabajo duro en beneficio del pueblo, por supuesto. Si no lo hacen, su destino será el mismo que el de Krovoor".

"Haré los arreglos personalmente", dijo Grimliir.

"Gracias", dijo Gryph.

Grimliir asintió y señaló a varios guardias warborn y enanos que se

llevaron a los criminales para interrogarlos.

"Bueno, sólo queda una cosa por hacer", dijo Grimliir tendiéndole el *Sello del Rey Enano* a Gryph.

Con un suspiro, Gryph cogió el antiguo artefacto y se acercó a la tarima de control del Nexus. Sostuvo el sello sobre una ranura empotrada en la mesa de piedra y se detuvo. Miró a su alrededor al extraño grupo de compañeros que lo rodeaba y respiró con fuerza. *Espero estar haciendo lo correcto, Brynn.*

Colocó el sello en la ranura y luego empujó hacia abajo. El disco metálico se asentó en la ranura con un suave chasquido y riachuelos de energía mágica multicolor se movieron por las ranuras del sello y alrededor de la mano de Gryph antes de pulsar por la tarima, iluminando paneles rúnicos antes ocultos.

Reclamas la ciudad de Dar Thoriim.

Felicidades, ahora eres el Señor de la Piedra de Dar Thoriim.

Ahora tienes acceso a todas las funciones e interfaces de la ciudad. Aparecerá un nuevo ícono en la esquina de tu interfaz que te permitirá acceder a todas las funciones de la ciudad.

Hay mucho que hacer, pero no es necesario que lo hagas todo solo. Accede a la interfaz de Nombramientos de la ciudad para asignar personas cualificadas a los distintos puestos y oficinas de tu ciudad. Asigna un Guardián para que te ayude en la tarea de dirigir tu ciudad.

Finalizaste la misión Recuperar la ciudad de los enanos.

Ganaste 1.000.000 de XP.

Proteges al mundo de un gran mal y Recuperas la antes orgullosa ciudad de Dar Thoriim. Gobierna bien y sé recompensado.

Gryph estaba aterrorizado y extasiado a la vez. Aterrorizado por la perspectiva de gobernar una ciudad y extasiado por la rapidez con la que se había recuperado de su déficit de XP. La siguiente indicación le llenó de calor.

Alcanzaste los niveles 13 - 17.

Recuperas los niveles 13 - 17. Como ya habías alcanzado los niveles 13 - 17 y recibido tanto puntos de atributos como puntos de ventaja por estos niveles, ahora no los recibirás.

Felicidades. Tu Divinidad Prime ha evolucionado hasta el nivel III.

Finalizaste un Acto Legendario al finalizar la misión Recuperar la ciudad enana Y reclamar un reino propio. La mota de la creación dentro de ti ha aumentado su poder.

Recibes +75 a la salud, +75 a la resistencia, +75 al mana y +75 al espíritu.

También se le concede un +5 a todos los atributos.

Todas las habilidades (incluidas las aprendidas en las próximas 24 horas) se

incrementan en 3 niveles.

+1 Puntos de Ventaja Divina.

Con los tres niveles de bonus a todas las habilidades llegó una oleada de poder que fluyó por sus nervios como una inyección de adrenalina. Esta vez se sintió diferente, ya que imaginó que podía ver hilos de información que se entrelazaban en su mente. Quizás fue su mayor conexión con el *Mar del Conocimiento* lo que transformó la avalancha de información en paquetes identificables. En medio de la vorágine había cuatro motas de información que le hicieron sonreír.

Alcanzaste el rango de aprendiz en Magia del Aire.

Con este aumento de rango, la habilidad ha ganado la Habilidad de rango Aprendiz Veloz como el viento.

Una vez al día, el usuario puede activar esta cualidad y aumentar su velocidad de movimiento en un +100% durante 1segundo/nivel de dominio de la Magia Aérea.

Cada Rango adicional de dominio de la Magia Aérea aumenta los usos por día en 1 y aumenta la velocidad de movimiento en un 100% adicional.

Una ráfaga de aire fresco recorrió las piernas de Gryph, subió por su cuerpo y bajó por sus brazos hasta la punta de los dedos. Estaba lleno de energía y zumbaba con potencial.

Alcanzaste el Rango de Aprendiz en Analizar.

Con ese aumento de rango, la habilidad ha ganado la Habilidad de Rango Conocer las Fortalezas(s).

Tras un Análisis exitoso, conocerás la(s) Fortalezas(s) de los Analizados. Una Fortaleza se define como el poder principal de una persona o criatura.

***Ejemplo:** La fortaleza de un Baalgrath es la Regeneración.*

La mente táctica de Gryph babeaba ante las posibilidades de *Conocer Fortalezas*. Saber en qué es mejor un enemigo le ayudaría a planificar una mejor defensa.

Alcanzaste el Rango de Aprendiz en Percepción.

Con ese aumento de Rengo, la habilidad ha ganado la habilidad de Rango Aprendiz Oído agudo.

Ahora puedes oír mejor que el común de los mortales. Con la concentración y el entrenamiento, ahora eres capaz de realizar hazañas increíbles relacionadas con el oído. Es más probable que detectes a los oponentes en sigilo, que evites los intentos de apuñalamiento por la espalda, que detectes a las criaturas que se acercan, que escuches conversaciones susurradas, que sepas si alguien está mintiendo debido al aumento de su ritmo cardíaco, etc. Los beneficios son amplios y deben aprenderse con el tiempo.

Eres un 20% más susceptible a los ataques que hacen daño sónico.

Cada nivel adicional de percepción aumenta la sensibilidad y la utilidad de esta

habilidad de rango, al tiempo que reduce la susceptibilidad en un 5%.

Gruñó de dolor cuando sus oídos se adaptaron al fuerte aumento del volumen de los sonidos ambientales de la sala, pero pronto su cerebro se adaptó y el dolor desapareció. Sonrió ante las nuevas sutilezas de los sonidos que le rodeaban. Podía oír los latidos del corazón y las voces que susurraban a su alrededor.

Su Sub-Ventaja PAS ha ganado un bonus de Rango.

Las tres habilidades principales han alcanzado el Rango de aprendiz, lo que ha dado lugar a la adquisición del bonus de Sub-Ventaja de Rango Trayectorias Sensoriales.

Trayectorias Sensoriales permite al usuario "ver" qué personas o criaturas han estado recientemente en la zona y le permite ver de dónde vienen y a dónde van. La habilidad puede ver hacia atrás un minuto por nivel de la habilidad principal de nivel más bajo del Sub-Ventaja. Cada rango adicional alcanzado en esta Sub-Ventaja ampliará la escala de tiempo a horas, días, meses y finalmente años. Coste: 100 de Espíritu.

Maldita sea, eso podría ser muy valioso en el futuro, pensó. Entonces, la avalancha de indicaciones terminó, y asintió a Grimliir, que se volvió hacia los demás y habló en voz alta y clara.

“Alegraos todos y todas, hay un nuevo Señor de la Piedra en Dar Thoriim. Gryph el primero de su nombre”.

“¡Larga vida a su reinado!”, gritaron todos los reunidos, ya fueran enanos o elfos, humanos o warborn. Una mano pequeña y cálida se apoyó en su antebrazo y Gryph miró hacia abajo para encontrar a Tifala sonriéndole. Le devolvió la sonrisa y luego levantó la vista cuando Ovrym, que se mantenía firme y orgulloso detrás de la delgada mujer gnoma, asintió cálidamente. La camaradería llenó su corazón de alegría y pérdida. Entonces, una voz inesperada interrumpió el momento.

“Mierda hombre, ¿eres el dueño de una ciudad?”

Los ojos de Gryph se fijaron en un ordoniano bajito y con barba, que casi podría haber pasado por un enano de tan baja estatura, de pie bajo la atenta mirada de un grupo de warborn.

“¿Lex?” dijo Gryph con sorpresa y alegría.

18

Gryph se apresuró a acercarse a Lex tratando de controlar su excitación. Estaba un poco sorprendido, casi avergonzado, por su reacción. Para el gusto de Gryph, se parecía demasiado a la reacción de una adolescente alabando a su mejor amigo después de una larga ausencia.

Le animó ver la misma expresión en el rostro de Lex mientras su NPC Banner se debatía en el férreo agarre del warborn. Gryph le dio al warborn un asentimiento tranquilizador que cualquier otro habría interpretado como un permiso para liberar a Lex, pero los warborn aún eran nuevos en, bueno, todo, y el agarre seguía siendo firme.

“Puedes dejarme ir ahora, gran calvo Frankenstein. ¿No ves que somos amigos?” dijo Lex, luchando contra el feroz agarre del autómata. El warborn lo ignoró y Lex le dirigió a Gryph una mirada de “¿qué demonios?”.

“Está bien, puedes liberarlo”.

El warborn lo hizo y Lex se tambaleó hacia adelante casi cayendo de bruces. Gryph atrapó al NPC antes de que cayera de bruces en el suelo.

“Gracias”, dijo Lex con una sonrisa avergonzada y se alisó la túnica sacerdotal.

“Ya era hora de que aparecieras”.

“Amigo, dame un respiro. No tienes ni idea de la mierda por la que he pasado”.

“¿Tú?” Gryph se rio. “He muerto... dos veces”.

“¿Dos veces? Qué pintoresco”, dijo Lex y miró por encima del hombro a su pícaro compañero semielfo. “Oye Vonn, ha muerto dos veces”.

“Son dos veces más que yo”, dijo el hombre llamado Vonn con una voz tan tranquila que Gryph se preguntó si el hombre entendía que estaba en las garras de un autómata construido para la guerra.

“No eres una maldita ayuda, hombre”, dijo Lex y luego vio que el

warborn seguía sosteniendo a Vonn. “Oye, Cabeza borrador”, dijo Lex con el ceño fruncido. “Está conmigo, puedes dejarlo ir”.

Si los insultos inquietaron al warborn, no lo demostró y miró fijamente al frente. Gryph volvió a asentir, y el warborn soltó a Vonn. El hombre delgado se frotó las muñecas, pero por lo demás parecía imperturbable.

Gryph extendió una mano al hombre en señal de saludo. “Soy Gryph”.

“Oh, lo sé. Este nunca dejó de hablar de ti. ‘Debo proteger a Gryph’ bla, bla, bla”, dijo con una voz que era una imitación sorprendentemente precisa de Lex. “Soy Vonn, mucho gusto”.

“¿Qué?” dijo Gryph y se rio.

“Amigo, eso es tan poco genial, hombre. Sabes que no puedo evitarlo”, dijo Lex mirando a Vonn.

“Ok, estupideces aparte. ¿Dónde diablos has estado?” Preguntó Gryph.

“He estado en la guardia de Harlan, durante unos 1.000 días.”

“Eso no tiene ningún sentido”, dijo Gryph.

“Y luego otros tres apoyados en la puerta de esta ciudad”, remató Vonn. “No te olvides de esos”.

“Sí, no querría olvidarme de eso. Estoy mojado, apestoso y puedo tener pulgas”, dijo Lex picándose a sí mismo. “Al menos espero que sean pulgas”. Todos los que estaban cerca de Lex dieron un paso atrás.

“¿Viste a Brynn?” Preguntó Gryph y la urgencia en su voz cortó la tontería de Lex.

“No”, dijo Lex con genuino pesar. “Pero tuve una cena muy agradable con Aluran”.

“¿Qué?” dijo Gryph, el miedo tiñendo su voz.

“Tenemos mucho que hablar, amigo”.

“Convoca a la Mesa Redonda”, dijo Gryph por encima de su hombro al warborn más cercano.

“Y trae comida”, dijo Lex. “Me muero de hambre”.

Media hora después, el consejo se reunió en torno a la Mesa Redonda y Lex terminó su relato, entre bocados de comida. “La extraña energía que me inyectó Su Alta Dignidad me dejó atrapado en una especie de bucle temporal. Pasé día tras día tras día matando y muriendo y grindeando, mis habilidades no son las damas, aunque creo que tuve una oportunidad con Seraphine, ¿verdad Vonn?”

“Te habría apuñalado en el cerebro”, dijo Vonn.

“Sí, probablemente tenga razón”, dijo Lex, y luego murmuró en voz baja. “Aunque habría valido la pena”. Vio la expresión de Gryph. “De todos modos, subí de nivel un montón y luego me deprimí mucho, así que me rendí y dejé que la Agente me llevara”.

“¿La agente?” Preguntó Grimliir con un mohín agrio en su rostro,

evidentemente no era un fanático del estilo de narración incoherente de Lex.

"Sí, una chica loca y malvada enviada por Aluran para encontrarme".

"¿Con qué fin?" preguntó Tifala.

"Para llevarme a él", dijo Lex, clavando su tenedor cargado de cabras a Gryph, antes de meterse el trozo de carne en la boca. "Tiene mucho miedo de ti, amigo, y no tengo idea de por qué, porque el hombre es un completo malvado. Como múltiples habilidades a nivel de Maestro".

"¿Cómo puedes saber eso?" preguntó Ovrym.

"Porque soy un Maestro del *Análisis"*. Lex dijo e hizo una pausa, esperando elogios. No recibió ninguno. "¿Qué, no me crees?" Miró fijamente a Ovrym por un momento. "Eres un xydai y un adjudicador. No estoy seguro de lo que es ninguna de las dos cosas, pero tienes unas buenas habilidades. Y eres nivel 38". Se volvió hacia Vonn. "Tiene más nivel que tú, amigo".

"No es una competición", dijo Vonn, llevándose una rodaja de manzana a la boca.

"Claro que sí", replicó Lex y volvió a mirar a Ovrym. "Tú, mi gris y gruñón amigo, eres un malote. Me alegra que estés de nuestro lado".

"Es de mala educación *Analizar a* alguien sin su consentimiento", dijo Ovrym, con un matiz agudo en su voz.

"Sí, eso me han dicho".

"¿Tienes alguna otra habilidad de nivel Maestro?" preguntó Gryph.

"Vamos tío, ¿tienes idea de lo que he tenido que grindear para conseguir una?"

"Del tipo solitario, no del tipo con las damas", dijo Vonn.

"Sí, exactamente. Espera. Maldita sea". Lex refunfuñó, dándose cuenta de que se había convertido en el blanco de una broma.

"Bien, podemos volver al tema", dijo Gryph molesto. "¿Te has reunido con Aluran?"

"Sí, estaba muy deprimido, así que dejé que la Agente me llevara. Aluran dijo que quería enseñarte a usar el..." Hizo una pausa y miró a su alrededor, dándose cuenta de repente de que la *Divinidad Prime* de Gryph podría no ser de conocimiento común. "Para... Ummm... utilizar tus talentos".

Tifala y Ovrym miraron de Gryph a Lex y luego de nuevo a Gryph. Hasta ahora, tanto el gnomo como el xydai habían guardado su secreto. ¿Podría Gryph arriesgarse a ampliar el círculo de los que lo sabían? Se volvió hacia Lex. "Retén ese pensamiento. Hay algo que debo hacer para que podamos hablar libremente".

Contempló todos los rostros sentados en la Mesa Redonda. A algunos los llamaba verdaderos amigos, a otros los acababa de

conocer. Pero, cada uno había unido su destino al suyo al aceptar sentarse en este consejo, uno que unía a dos reinos. No se puede exagerar que cada uno de los presentes ponía su vida, la de su familia y la de su pueblo en manos de los demás miembros. Era justo que tuvieran pleno conocimiento de lo que arriesgaban al aliarse con él, pero exigía algunas garantías propias. Gryph miró a Ovrym y a Tifala, y ambos asintieron en silencio.

Luego se puso de pie y se aclaró la garganta. “Como todos ustedes saben, no soy de los Reinos. Soy un jugador, un forastero. Algunos de ustedes consideran, con razón, que mi clase es una invasora. Después de todo, fue un gran ejército de jugadores el que ayudó al Panteón a conquistar los Reinos. Pero yo no he venido a conquistar. Vine a su mundo con un, y sólo un objetivo. Vine a salvar a mi hermana”.

Los jadeos llenaron la sala y se intercambiaron miradas de temor. Una docena de voces gritaron, convirtiendo el Nexus en una colmena de zumbidos. “¿Pretende abandonarnos ya?”, dijo una voz baja. “Lo apoyamos, no puede dejarnos ahora”, dijo otra.

“Dejemos al hombre hablar”, rugió Grimliir por encima del estruendo, pero incluso él sonaba aprensivo. Gryph asintió y se esforzó por tranquilizar a todos.

“No vine a los Reinos para hacer amigos. No vine a los Reinos para encontrar una familia. No vine a los Reinos para echar raíces, para tomar el mando de una ciudad, para encontrar un hogar. Pero todas estas cosas han sucedido”.

En la mesa aparecieron algunos asentimientos.

“Ahora, con el regreso de este hombre”, Gryph señaló a Lex, “me enfrento a una elección. ¿Abandono esta ciudad cuando más me necesita para encontrar a mi hermana, o abandono a mi hermana a un destino horrible?”

Gryph miró a los ojos de todos los hombres y mujeres de la mesa.

“Es una elección imposible, y no creo en las elecciones imposibles y no elegiré lo que es fácil sobre lo que es correcto. No abandonaré a los que me necesitan aquí, ni allá afuera. Elijo estar por encima de ambas opciones y hacer ambas cosas porque creo que somos más fuertes juntos que separados”.

Los asentimientos alrededor de la mesa aumentaron en frecuencia y confianza.

“Dar Thoriim y Sylvan Aenor lucharon una vez codo con codo contra un gran mal y creo que para sobrevivir tendremos que hacerlo de nuevo. Así que, miembros de esta Mesa Redonda, propongo que formemos un vínculo entre nuestros dos pueblos, uno más fuerte que el pacto que unió a la Alianza contra el Prime. Propongo que construyamos un gemelo de esta mesa en Sylvan Aenor y nos reunamos al menos una vez al mes, alternando entre las dos ciudades,

para discutir los asuntos que nos afectan a todos".

Se alzaron varios vítores de acuerdo junto con numerosos puños que golpeaban la piedra de la mesa. Gryph se levantó y sacó su daga.

"Propongo que el Regente Barrendiel y yo, Gryph, el Señor de la Piedra de Dar Thoriim, con la ayuda y el consejo de cada uno de ustedes, compartamos el gobierno de esta nueva alianza. Cuando yo esté ausente, Barrendiel será la última voz, y cuando Barrendiel esté en otra parte, yo asumiré esa carga".

Varios asentimientos y algunas voces se alzaron en señal de acuerdo.

"¿Se unirán a mí en un *Voto Vinculante?* un voto para mantener la fe entre nosotros y con nuestros dos reinos ¿Juran luchar los unos por los otros contra todos los que quieran hacernos daño?" Se abrió la palma de la mano y dejó que la sangre fluyera. "Juro luchar por todos ustedes, a costa de mi vida si se me pide. Juro guardar sus secretos y sus consejos. Juro que mientras viva el odio, la intolerancia y la codicia no tendrán cabida aquí, ya sea de un pretendiente al trono o de un falso dios".

Un silencio se cernió sobre el Consejo mientras la sangre goteaba de la palma cerrada de Gryph sobre la piedra recién extraída de la Mesa Redonda. La piedra virgen absorbió la sangre como un desierto reseco que absorbe agua, como si una magia desconocida estuviera en juego, alterando sutilmente el color de la piedra.

Una docena de pares de ojos fueron de un miembro a otro. El corazón de Gryph latía tan furiosamente que estaba seguro de que todos los presentes en el Nexus podían oírlo. Los momentos se alargaron mientras Gryph se ponía cada vez más nervioso.

"Daré mi vida para salvar la tuya", dijo Tifala y se puso de pie. Su pequeño cuerpo exudaba una confianza de otro mundo. Miró a los demás. "Daré mi vida por cualquiera de ustedes. Podemos construir algo verdaderamente maravilloso aquí. Un lugar que no esté aplastado por el odio y la opresión. Un pueblo que no se postre ante falsos dioses". Con ello, invocó una de sus brillantes cuchillas vitales y se cortó la palma de la mano. Gotas de su sangre salpicaron la mesa y, al igual que con la sangre de Gryph, la mesa bebió el líquido viscoso como un hombre reseco bebe agua.

Los asentimientos se convirtieron en vítores y Gryph vio cómo cada miembro de su Mesa Redonda se ponía en pie y hacía el voto, tiñendo de rojo la piedra blanca de la Mesa Redonda.

Todos los miembros de la Mesa Redonda han hecho un Voto Vinculante.

Los votos son poderosas promesas impuestas por la antigua magia de los Reinos. Cualquiera que rompa un Voto Vinculante incurrirá en terribles castigos.

Los miembros de la Mesa Redonda (el Consejo Asesor de las ciudades gemelas de Dar

Thoriim y Sylvan Aenor) han hecho un Voto Vinculante para luchar por todos, a costa de sus vidas si es necesario. Juran guardar los secretos y el consejo de la Mesa Redonda. Juran que mientras vivan el odio, la intolerancia y la codicia no tendrán cabida, ya sea de un pretendiente al trono o de un falso dios.

Gryph bajó la cabeza aliviado, agradecido por la seguridad que le proporcionaba el *Voto Vinculante*. Después de un momento, miró a sus compatriotas reunidos.

"Gracias por estar todos de acuerdo. Ahora somos hermanos y hermanas, unidos por la sangre y por el propósito. Pronto, espero, estas obligaciones conducirán a una verdadera amistad". Alrededor de la mesa las voces se alzaron en señal de acuerdo y luego se callaron al sentir que Gryph tenía más que decir.

"Algunos de los aquí reunidos ya saben lo que voy a contarles. Para los que no lo saben, lamento la conmoción que les causará, y les pido que me den el beneficio de la duda. Miren a los que ya lo saben. Preguntadles qué clase de hombre soy. ¿Me harán este favor?"

Todos los miembros de la Mesa Redonda asintieron con la cabeza o dieron su consentimiento verbal, pero todos ellos, incluidos Tifala, Ovrym y Lex, parecían nerviosos.

"Cuando entré en los Reinos, tenía algo en mi poder que no podía entender. No sabía nada de este maravilloso mundo. No podía entender lo que tenía. Mi ignorancia me llevó a una acción mal pensada, una acción que casi me costó la vida, la vida de mi NPC y cualquier posibilidad de salvar a mi hermana. Esa decisión fue equipar a una *Divinidad Prime* mientras un avatar del Alto Dios Aluran observaba".

19

Gryph dejó que los gritos de asombro y el desenfundado de las armas siguieran su curso. Si la Mesa Redonda se creía traicionada y deseaba matarlo, no lucharía.

Por encima del estruendo se alzó una voz poderosa, ordenando a todos que prestaran atención. “Cálmense amigos”, rugió Barrendiel y luego se dirigió a Gryph, su voz bajó de volumen, pero no de intensidad. “¿Estás diciendo que eres del Panteón?”

“No”, dijo Gryph, con los ojos recibiendo todo el peso de la mirada de Barrendiel. “No sé por qué tengo la *Divinidad*”.

“Creo que sí”, dijo una voz con una pizca de nerviosismo. Todos los ojos se volvieron hacia Lex. Hizo una pausa, como si buscara las palabras adecuadas. Se tomó unos momentos para organizar sus pensamientos. Esa inusual consideración hizo que el estómago de Gryph se revolviera.

“Desde que Aluran me electrocutó, he estado teniendo destellos de recuerdos. Algunos son de la Tierra. Otros son de mi tiempo aquí en los Reinos”.

“¿Qué recuerdos?” Preguntó Gryph. “Dejando a un lado un loco bucle temporal, sólo has estado aquí poco más de una semana”.

“Creo que fue Brynn”.

“¿Brynn?” Gryph dijo.

“Y este tipo Sean, que puede o no haber sido su novio. Quiero decir que él la deseaba totalmente, pero ella no parecía interesada en él de esa manera, pero ella es una chica moderna así que tal vez era sólo un amigo con beneficios”.

“¡Lex!”

“Lo siento”, dijo Lex sonriendo a Gryph. “Deja que intente explicarme. Sé que parece una locura, pero no soy un estandarte normal, ni un simple NPC”. Hizo una pausa y respiró profundamente. “Soy originario de los Reinos y, al parecer, una vez fui una especie de artefacto llamado *Léxico,* de ahí el nombre de Lex. “

Los gritos de asombro recorrieron la Mesa Redonda, dejando a Gryph fuera de juego.

"¡Un *Léxico*!" dijo Grimliir con asombro. "¿Perteneces a uno de los Antiguos Dioses?"

En el poco tiempo que Gryph llevaba conociendo al artífice de Thalmiir nunca había visto una mirada de asombro y admiración semejante.

"Sí, una vez pertenecí a un tipo llamado Cerrunos. Aparentemente era una especie de dios en su día, pero el muy cabrón se me murió".

Los murmullos de conmoción volvieron a recorrer la mesa.

"El Dios Asesinado", dijo Gartheniel, el Guardián, con sorpresa y horror. "¿Eres el *Léxico de Cerrunos*? La leyenda dice que fue el mayor depósito de conocimiento que los Reinos han conocido".

"Eso no puede ser", murmuró Lex, rascándose la barba distraídamente. "Aunque me dijeron que era especial. ¿Y asesinado? Ahora me siento un poco mal por llamarlo bastardo".

"Incluso en mi lugar de origen, hemos oído hablar del *Léxico de Cerrunos*", dijo Ovrym y miró a Gryph. "Si esto es cierto, entonces será codiciado con tanto celo como tú y tu *Divinidad Prime*".

"Ves, me buscan. Supongo que soy especial", dijo Lex.

"Si la gente equivocada te pone las manos encima, te masacrarán y diseccionarán", dijo Gartheniel. "Si tienes suerte, te matarán y luego te disecarán. Algunos lo harían en el orden inverso".

"Creo que no me gustas mucho", dijo Lex, su voz se tambaleaba hacia el extremo quejumbroso del espectro vocal.

"¿Qué tiene que ver Brynn con esto?" preguntó Gryph, centrando la conversación una vez más.

"Bien. Ella y Sean fusionaron mi Banner IA sobre el *Léxico* y luego robaron mis recuerdos. Desde que Aluran me dio un corto, tengo fragmentos de imágenes al azar, como flashes de sueños medio recordados".

"Brynn me pidió que viniera a los Reinos para salvarla. Si tienes información sobre dónde está ella, o dónde está este Sean, ¿por qué enterrarían esos recuerdos?" Gryph preguntó. "Parece contraproducente".

"Me atrapaste ahí, hermano".

"¿No hay forma de acceder a la información?" preguntó Barrendiel.

"¿Qué, crees que no lo he intentado?" dijo Lex, enojado. Vonn apoyó una mano en su hombro y Lex se calmó. "Lo siento, es que siento que una parte de mí ha sido esculpida, pero imagino que ninguno de ustedes puede entenderlo". El silencio se hizo pesado en la mesa.

"En realidad todos lo hacemos", dijo Barrendiel.

“Oh sí, todo eso del control mental de ‘voy a tomar el mundo’ que hizo tu primo. Lo siento. Así que sí, supongo que ustedes entienden cómo me siento”.

“Algunos más que otros”, dijo Tifala, y todos los ojos se posaron en ella. Era evidente que estaba luchando por contener sus emociones, que se cernían como una tormenta inminente, dispuesta a ahogar la sala en dolor y culpa.

Gryph se esforzó por encontrar algo que sacara la mente de Tifala de su tormento, pero sabía que nada podía hacerlo. ¿Soy un cobarde por esconderme de su dolor? No podía permitirse pensar en ello y se volvió hacia Ovrym. “¿Crees que puedes acceder a sus recuerdos?”

“No lo sé, pero lo intentaré, si Lex está dispuesto”.

“Claro, ¿por qué no?, es sólo mi cerebro”.

“En mi opinión, el riesgo merece la pena”, dijo Vonn.

“Y en la mía”, dijo Ovrym y se acercó a Lex y puso las manos en sus sienes.

“No eres tan rápido con el sarcasmo, ¿verdad?” Lex dijo y se tensó como un hombre a punto de hacerse un examen de próstata.

“Esto será más fácil para ambos si te relajas”, dijo Ovrym.

“Estoy relajado, hombre. Relajado como un villano”.

“Lex, estás haciendo de nudillos blancos en la mesa”, dijo Gryph, atrayendo la atención de su NPC hacia sus manos.

“Oh, claro”. Se encogió de hombros y movió la cabeza de un lado a otro como un atleta estrella preparándose para el gran partido. “Ok, vamos.”

Ovrym cerró los ojos y una distorsión se creó alrededor de las manos de Ovrym mientras canalizaba *el mana a* través de su cuerpo y lo transformaba en energía del pensamiento. Durante unos instantes no ocurrió nada.

“Huh, eso se siente caliente”, dijo Lex, con los ojos cerrados. De repente empezó a tener espasmos como un hombre en pleno ataque epiléptico. Ovrym gritó y trató de apartar las manos para romper la conexión, pero sus músculos se bloquearon como si los músculos agarrotados de Lex estuvieran enviando descargas eléctricas a los suyos.

Gryph se levantó de un salto justo cuando el humo salía de los puntos de contacto entre las manos de Ovrym y la cabeza de Lex. El olor a carne quemada llegó a la nariz de Gryph justo cuando agarró las manos de Ovrym. Tiró con todas sus fuerzas y, al cabo de un momento, las manos del xydai se soltaron de las sienes de Lex.

Los ojos del NPC se pusieron en blanco y cayó de espaldas impactando contra el suelo con un ruido sordo. Ovrym cayó sobre una rodilla, pero, aunque tenía un dolor evidente, habló. “Estoy bien. Atiende a Lex”.

Gryph se apresuró a acercarse al lado de Lex y le tomó el pulso. Estaba allí, fuerte y estable, y acompasado con su respiración uniforme. Un momento después, Tifala estaba allí, con el resplandor verde de la magia vital fluyendo alrededor de sus manos. Sujetó la cabeza de Lex con suavidad y Gryph vio cómo se curaban las quemaduras de hollín en las sienes de Lex. El silencio era intenso. Gryph estaba a punto de preguntarle a la gnoma si Lex estaba bien cuando el ordoniano de baja estatura se incorporó.

"¿Qué diablos fue eso?" Lex gritó.

"Un fracaso", dijo Ovrym, apoyándose en el estrado de la mesa de control.

"Seguro que se sintió así", refunfuñó Lex, con los dedos clavados en las sienes. "No vamos a volver a hacer eso".

"Puede que tenga una idea", dijo Eadweanna, la erudita humana. Todas las miradas se dirigieron a la mujer ligera y arrugada. "Una vez encontré un *Léxico*, uno menor que poseía un gremio de magos conocido como la Fundación. Era un alijo de secretos mayor que cualquier otro que haya encontrado, antes o después. Estos secretos eran poderosos, mortales. Para protegerlos, la Fundación encerró su *Léxico*. Tal vez tú también estés encerrado".

"Me he sentido un poco atado desde que llegué a los Reinos", dijo Lex, moviéndose incómodo.

"Probablemente sea tu dieta", comentó Vonn. Lex lo fulminó con la mirada.

"¿Así que necesitamos una llave?" preguntó Gryph, ignorando la tontería.

"En cierto modo, dijo Eadweanna. "Pero no una llave física, porque no hay cerradura física".

Gryph notó que Lex se movía en su silla mientras daba un pequeño suspiro de alivio. "Por fin, una buena noticia".

"Si no hay llave, ¿cómo podemos abrir a este tipo y llegar a lo que sabe?" preguntó Grimliir. Lex miró a Grimliir, pero el Thalmiir no le prestó atención.

"Debes demostrar que eres digno", dijo Eadweanna.

"Bueno, entonces estamos jodidos", dijo Lex.

"Muy probablemente", dijo Eadweanna, con un mínimo de alegría en su voz.

"¿Cómo demostramos que somos dignos?" preguntó Gryph.

"Una búsqueda es el camino normal", dijo Eadweanna. "Pero, nunca he visto un *Léxico* como él, así que es difícil de decir".

"¿Te refieres a así de guapo?" Preguntó Lex.

"Si llamas guapo a andar de un lado a otro y a parlotear como un tonto, entonces claro". Eadweanna dijo irritada, pero luego respiró profundamente para calmarse. "Este Sean tenía razón, si eres el *Léxico*

de Cerrunos entonces eres muy especial. Intenta comportarte como tal".

Lo que Gryph vio a continuación le sorprendió y casi le hizo estallar de risa.

"Sí, señora", dijo Lex en tono humilde.

"Bien, puede haber esperanza para ti todavía", dijo Eadweanna.

"¿Cómo conseguimos esta búsqueda?" preguntó Gryph.

"Es difícil de decir, pero yo empezaría por encontrar a este Sean".

"Si alguna vez llegó a los Reinos". Lex dijo.

"Y si lo hizo, probablemente ya no esté aquí". dijo Barrendiel. "Casi todos los jugadores desaparecieron tras la conquista del Panteón". El Regente miró a Gryph. "Tú, amigo mío, eres el único del que he oído hablar en años. Puede que seas el único que queda".

"No, hay al menos otro jugador en los Reinos", dijo Gryph y miró a Lex.

"Eris", dijo Lex, con los ojos muy abiertos. "Oh, mierda, no lo digas".

"Tenemos que ir a donde ella quería que fuéramos. Tenemos que ir a la Guardia de Harlan", dijo Gryph.

"Amigo, te dije que no lo dijeras

20

La Mesa Redonda debatió su próximo curso de acción. Algunos temían legítimamente que, acudir a la Guardia de Harlan, los expondría a la ira del Alto Dios, pero fue el propio Regente quien afirmó que esa eventualidad era inevitable.

“Las acciones de mi primo nos han anunciado al mundo”, dijo Barrendiel. “Los magos adivinadores que protegen este valle aún se mantienen, por ahora, así que es poco probable que Aluran sepa dónde estamos, todavía. Pero como todos nosotros, ahora conoce el poder de la *Niebla Negra*. Los seres como él no pueden soportar la existencia de un poder que no controlan, un poder que puede controlarlo a él”.

“Entonces usemos ese poder contra él”, exclamó Thaldrain, el joven enano cervecero. “Tomemos el control del Panteón y usemos su poder para el bien. Podríamos convertir los Reinos en una maravilla”.

“¿Quién podría ejercer este poder, jovencito?” Dijo Belgaarm, el enano herrero más viejo. “¿En quién confiarías para dejarlo a un lado una vez que haya terminado de rehacer los Reinos a su imagen y semejanza? ¿Y cuándo terminaría esa tarea?”

Se hizo el silencio mientras Thaldrain y los demás dejaban que el horror potencial de esa idea los atravesara.

“El camino al infierno está pavimentado con buenas intenciones”, dijo Gryph.

“Quizá deberías haber pensado en eso antes de venir aquí, jugador”, refunfuñó Thaldrain. “Lo estábamos haciendo bien antes de que aparecieras”.

“¿Bien? Éramos un pueblo anquilosado, que se consumía bajo los recuerdos de lo que una vez fuimos”, dijo Reynglain, la anciana enana Señora de la Tierra. “Tú eres un enano, un descendiente de los Thalmiir, ¿crees que estábamos haciendo honor a nuestros antepasados? ¿Creéis que acatábamos la voluntad de los Barbas Largas? Necesitábamos un forastero que nos mostrara el camino”.

Miró a Gryph e inclinó la cabeza. “No quiero faltar al respeto, mi Señor”.

“No hay problema”, dijo Gryph, inclinando la cabeza hacia atrás.

Thaldrain se tiró de la barba, al escuchar la verdad de las palabras de la mujer enana.

“Nos hemos acobardado lo suficiente y lo que se ha hecho no puede deshacerse”, dijo Reynglain y luego miró a Lex. “Incluso por este pequeño hombre que viaja en el tiempo”.

“¿Pequeño?” se quejó Lex, pero nadie le hizo caso.

“Aluran vendrá por nosotros, eventualmente. No es cuestión de si, sino de cuándo”, dijo Grimliir. “Yo digo que nuestra mejor oportunidad para estar preparados, para tener alguna posibilidad de ganar la lucha, es que este hombre tome la delantera”. Señaló a Gryph. “Gryph dice que salvar a su hermana será un golpe para Aluran. Yo digo que golpeemos al Alto Dios antes de que nos golpee a nosotros”.

“Es demasiado arriesgado”, dijo Thornley, con una expresión inusualmente sombría nublando su rostro. “¿Y si el Alto Dios captura a Gryph y a su *Divinidad*? ¿Y si captura este *Léxico*?”

El silencio se apoderó de la Mesa Redonda cuando las palabras de Thornley calaron. ¿Tiene razón? *¿Dejo que mi deseo de encontrar a Brynn nuble mi juicio?* pensó Gryph. Antes de que pudiera pensar demasiado en el dilema, una voz inesperada habló.

“Errat es, bueno… Errat, pero sé una cosa. Todos nosotros estamos a la deriva en el *éter* como barcos hechos de papel”. Utilizó sus manos para imitar un par de barcos y los hizo chocar entre sí con ruidos infantiles.

Los demás miraban de un lado a otro, algunos confundidos, otros molestos. Finalmente, Lex habló. “Oye, Errat, me gusta jugar a Piratas del Caribe tanto como al que más, pero ¿tienes un punto real?”

Errat sonrió, sin mostrar ningún sentimiento de vergüenza ante las palabras de Lex. “Sí, Errat tiene un punto real, y es éste. Podemos intentar escondernos, intentar no hacer olas en el *éter* e intentar pasar desapercibidos, pero todas las cosas son conocidas por el *éter* y nos llevará donde quiera. El *éter* sólo tiene una función: registrar todo lo que fue, es y será. Al final, todos somos arrastrados de vuelta al *éter*. No se crea nada sin que se destruya otra cosa. Por lo tanto, si inevitablemente Errat va a ser destruido, quiero que esa destrucción sirva para algo, aunque Errat no pueda entender todavía cuál es ese propósito. “

“Vaya, no puedo creer que vaya a decir esto, pero Conan Forrest Gump puede tener un punto”, dijo Lex. “Además, si logramos salvar a Brynn, no sólo nos llevaremos a uno de los aliados de Aluran, sino que podremos liberar a este tipo”. Lex señaló con un dedo rechoncho a

Gryph. “Y vaya que eso es algo que quiero ver”.

“Yo también”, dijo Urgyyn, el silencioso warborn, ganándose las miradas sorprendidas de los demás miembros de la Mesa Redonda.

“Sí, el amigo Urgyyn habla”, dijo Errat. Luego, la sala se quedó en silencio durante unos instantes.

“Así que estamos de acuerdo. Voy a buscar a Brynn”, dijo Gryph y se puso de pie.

“Vamos por Brynn”, dijo Ovrym.

“Sí, amigo, no te perderé de vista nunca más”, dijo Lex. Varios pares de ojos se volvieron hacia el NPC. “Eso salió más espeluznante de lo que quería”.

“No, esa es la cantidad exacta de terror que espero de ti”, dijo Vonn.

“¿Podemos dejarlo aquí?” Lex murmuró.

“Te cubro la espalda, muchacho”, dijo Grimliir, ignorando la pregunta de Lex.

Gryph miró al poderoso enano y, aunque le encantaría que el venerable guerrero y su equipo de Thalmiir, probado en la batalla, lo acompañaran, necesitaba al enano para otra tarea. “Tú te quedas aquí”.

“¡Por las barbas de mis antepasados no lo haré!” Grimliir rugió.

“Sí, lo harás”, dijo Gryph, apoyando una mano fácil en el hombro del hombre fornido. “Necesitaré a alguien que dirija este lugar mientras yo no esté”. Le dio a Grimliir un momento para que entendiera a dónde se dirigía, tomando el gruñido irritado del hombre como comprensión. “Grimliir, hijo de Braigmond, yo, Gryph el Señor de la Piedra de Dar Thoriim, te nombro Guardián de Dar Thoriim. Gobernarás en mi lugar cuando yo no pueda, ya sea por ausencia, enfermedad mental o muerte. Me aconsejarás y me interrogarás. Serás mi mano derecha y mi conciencia. ¿Qué dices?” Gryph extendió su mano.

Grimliir miró a Gryph durante unos instantes de esa manera que sólo un enano puede lograr, pero finalmente asintió. “Juro mantener los principios de nuestro pacto. Juro hacer todo lo posible para servirle a usted y a la gente de esta ciudad, a la gente de esta alianza”. Agarró la mano de Gryph y la apretó, haciendo que Gryph gruñera de dolor. “Y prometo darte una patada en el culo si considero que tu señoría está siendo un maldito tonto”.

“No esperaba otra cosa”.

Una indicación apareció en la visión de Gryph.

Haces tu primera Designación en la Ciudad.

Nombras a Grimliir, hijo de Braigmond, Guardián de Dar Thoriim. Ahora tiene acceso a la interfaz de la ciudad y puede tomar decisiones en tu nombre con toda la fuerza de tu

autoridad. Hiciste una sabia elección y te has ganado los siguientes beneficios para tu ciudad y tu gente.

Grimliir puede asignar a personas cualificadas a otros nombramientos y trabajos de la ciudad.

Grimliir tiene ahora acceso a la interfaz de la ciudad, con plena autoridad ejecutiva en todas las áreas. Puede ajustar los permisos como considere oportuno.

El nombramiento de un Guardián ha aumentado la eficiencia de todos los trabajos realizados en la ciudad en un 5%.

El nombramiento de un Guardián ha reducido el coste material de todos los productos artesanales fabricados en la ciudad en un 5%.

El nombramiento de un Guardián ha reducido el desperdicio de material de todos los alimentos y consumibles utilizados por la ciudad en un 5%.

Por elegir sabiamente a tu Guardián, recibes +2 puntos de reputación con todos los ciudadanos de Dar Thoriim.

"Oooh, ¿puedo prometer que te patearé el culo también?" Lex chirrió.

"No", fue el coro de todos alrededor de la mesa, sorprendiendo a Lex con su intensidad.

"Pandilla de bobos aburridos", murmuró.

"Concéntrate Lex", dijo Gryph y después de una pausa, su NPC asintió. "Lo primero es lo primero, ¿dónde está la Guardia de Harlan?"

"Ni idea, tomamos una piedra portal para llegar aquí", dijo Lex. "Está cerca de un río y tiene una torre".

"Realmente útil", murmuró Ovrym.

"Está en la parte norte de las Montañas Myrric, cerca del borde occidental del Dominio Eldariano", dijo Vonn.

"Eso está a casi mil kilómetros de aquí", dijo Barrendiel.

"No quiero caminar tanto", refunfuñó Lex.

"No podemos perder tanto tiempo caminando, muchacho", dijo Grimliir. "Necesitamos otro camino".

Gryph sintió la mirada de Ovrym sobre él y negó con la cabeza. Sabía que el xydai pensaba que la nave Prime en el fondo de Aguas Profundas podía ser un método perfecto de transporte, pero necesitaba un piloto que se vinculara a ella y esa vinculación era permanente. Gryph no estaba dispuesto a forzar ese sacrificio a nadie. *Tiene que haber otra manera*.

"Es una pena que no tengamos ningún Ícono capaz de abrir la Puerta Portal del Barrow". Dijo Tifala. "Podrías usar eso para acercarte al menos".

Gryph escuchó el uso deliberado de la palabra "tú" por parte de las maestras de la vida. Insinuaba algo que temía y esperaba a la vez. *No va a venir con nosotros*. Tuvo poco tiempo para pensar en lo que eso significaba y en cómo lo hacía sentir cuando Yrriel habló.

"Puedo ser capaz de ayudar allí".

Todos los ojos se volvieron hacia la mujer elfa. Era una Maestra Imbuir, una artesana que fabricaba piedras preciosas mejoradas mágicamente, llamadas Íconos, que aumentaban el poder de las armas, armaduras y otros dispositivos mágicos.

"¿Cómo es eso?" preguntó Gryph.

Yrriel colocó una caja de metal sobre la mesa y la abrió para mostrar una gran gema blanca. "Encontré esto mientras hacía el inventario del tesoro de Dar Thoriim. Es un Ícono *Portal"*.

Las exclamaciones de sorpresa fluyeron alrededor de la mesa. Los *nimerianos* habían construido las *Puertas Portal* mucho antes de la Ruina. Permitían viajar instantáneamente a través de portales que se abrían entre lugares lejanos si se tenía un Ícono *Portal* para alimentar la Puerta Portal. Desgraciadamente, las gemas mágicas, y el conocimiento de cómo fabricarlas, se perdieron cuando la ciudad nimmeria de Xygarrion fue destruida.

La caja recorrió la Mesa Redonda y cada miembro se detuvo a contemplarla con reverencia. Gryph sólo había visto un Ícono *Portal*, y había sido en el Túmulo. Simón lo había utilizado para enviar a Gryph y a sus amigos a esas mismas ruinas nimias. En ese momento no había sabido lo raros que eran. Cuando la caja llegó a sus manos, su sentido del asombro se atenuó.

"Está agrietado".

"Sí, lo es", aceptó Yrriel. "Lo que significa que puede no funcionar en absoluto, y si lo hace... bueno digamos que podría cerrarse sin previo aviso".

"¿Qué pasaría si alguien estuviera caminando por él cuando fallara?" preguntó Ovrym.

Yrriel hizo un movimiento de corte con la mano acompañado del sonido universal de algo cortado por la mitad.

"Voto no a la vivisección", dijo Lex, con la mano levantada como un niño en un aula.

"No quiero pisotear tu jardín de flores, Lassie, pero el pequeño tiene razón. ¿Cómo nos ayuda si no podemos confiar en él?" Grimliir preguntó.

Yrriel asintió al Thalmiir. "Puede que tenga suficiente poder para abrir un portal más pequeño, por el que podamos hablar".

"¿Lo suficiente como para decirle a Simón que lo abra desde su lado?" Preguntó Gryph.

"Sólo hay una forma de averiguarlo", dijo Yrriel encogiéndose de hombros. "Pero tendré que enseñarte a *imbuirte* o te harás explotar". Se echó hacia atrás con una sonrisa. "Probablemente lo haga de todos modos".

"Me gusta", dijo Lex. Yrriel le guiñó un ojo a Lex y el NPC se sonrojó.

“Entonces estamos de acuerdo. Llevamos esta lucha a Aluran”, dijo Gryph, mirando alrededor de la sala para ver los asentimientos de todos los que estaban sentados en la Mesa Redonda. Se puso de pie. “Partimos por la mañana”.

21

Los miembros de la Mesa Redonda se dividieron en pequeños grupos, algunos conferenciando, otros cotilleando. Antes de que ninguno de ellos pudiera abandonar el Nexus, Grimliir estrelló su jarra de cerveza contra la mesa. Todos los ojos se volvieron hacia el anciano Thalmiir.

"Tengo algo que decir, si no les importa". No esperó a que le dieran su aprobación antes de seguir hablando. "Lo que voy a sugerir irá en contra de milenios de la llamada tradición, pero les pido que mantengan la boca cerrada y me escuchen. ¿Pueden hacerlo?" El poderoso enano miró a la sala, y uno a uno todos asintieron.

"Bien". Grimliir se mantuvo erguido y orgulloso. "El conocimiento y el poder han sido durante mucho tiempo bienes celosamente guardados en los Reinos, raramente compartidos, incluso entre amigos y aliados. He sido culpable de esto muchas veces en mi larga vida. Pero ya no dejaré que el miedo y la codicia me impidan actuar cuando tengo el poder de ayudar a mis amigos no sólo a sobrevivir, sino a prosperar. Si realmente deseamos construir algo nuevo aquí, debemos ser un poco más altruistas. Con ese fin, ofrezco entrenamiento a cualquier miembro de la Mesa Redonda que lo solicite y a cualquier alumno nominado e investigado por este consejo".

Varios miembros del consejo exclamaron asombrados, pero ninguno fue tan tonto como para quejarse. "Ahora, no espero que proporcionen este entrenamiento de forma gratuita. Después de todo, todos ustedes se lo han ganado con sudor y sangre. Sería justo que aquellos a los que enseñamos también pagaran un precio". Varios asentimientos fluyeron alrededor de la mesa, pero algunos rostros permanecieron sombríos. "Pero será un precio justo. Ya no vamos a despojar a nuestros alumnos para llenar nuestros bolsillos y vivir como gordos bastardos. Los precios que se paguen por esta formación serán justos".

"¿Y quién va a fijar estos precios?" refunfuñó el cervecero

Thaldrain. “¿Ustedes?”

“¿Por qué Thaldrain tiene miedo de la competencia? Tu cerveza ha sido un poco débil en estos últimos lotes. Tal vez nos vendría bien algo de sangre nueva en el juego de la cerveza”.

Las risas fluyeron por la sala y el rostro de Thaldrain se puso tan rojo como una fragua. Gryph ocultó una sonrisa. *Grimliir sabe cómo trabajar con una multitud.*

“Pero para responder a tu pregunta, si entras en negociaciones equitativas, entonces fijaremos los precios juntos. Si intentas ser una comadreja tramposa, les daré una patada en el culo y fijaré yo mismo un precio justo”. Se volvió hacia Gryph. “Con el permiso de su señoría, por supuesto”.

“Confío en tu capacidad de ser equitativo, tanto en las negociaciones como en las patadas en el culo”.

Más risas y varias carcajadas llenaron el Nexus. Grimliir sonrió y luego su rostro volvió a ponerse serio.

“Escuchen esto y entiendan. Se acabaron los días de la servidumbre de décadas a cambio de conocimientos. Se acabaron los días en que los aprendices trabajaban como esclavos. Se acabaron los días de los abusos y caridad. ¿Alguien tiene algún problema con esta nueva política?”

Hubo un poco más de refunfuño, pero a Gryph le agradó que hubiera más cabezas asintiendo que en desacuerdo. *Podemos construir algo increíble aquí.*

“Bien. No quería obligaros a hacer lo que su corazón ya sabe que es correcto. Para inaugurar esta nueva era de conocimiento, les pido una cosa más. Les pido que los Maestros de una esfera mágica enseñen su magia a nuestro Señor y a cualquier miembro de su *Grupo de Aventureros* que muestre afinidad. También les pido que enseñen cualquier hechizo útil de nivel básico que conozcan. Les pido que lo hagan sin recompensa material. Piensen en ello como una inversión en su futuro, pero si no pueden dejar de lado su codicia, hablen conmigo y me encargaré de que se les pague justamente por su generosidad”. Dijo esto último en un tono que sonaba decididamente antipático y Gryph sospechó que la paga justa no sería del agrado de los que se resistieran. “¿Ayudarán a nuestro Señor en su misión de asegurar el futuro de todos nosotros?”

“Sí, lo haré”, dijo Reynglain, la enana Señora de la Tierra, con voz fuerte y clara.

“Como yo”, dijo Tifala.

“Gracias a todos. Por favor, quédense atrás y vean qué maravillas pueden enseñar a nuestros chicos aquí. El resto de ustedes estén bien, estén en paz y pónganse a trabajar”.

La Mesa Redonda se dispersó, pero los dos Maestros, Reynglain y

Tifala, se quedaron como habían prometido. Ovrym, Errat, Vonn y Lex también se quedaron, como si cada uno comprendiera a nivel instintivo que serían el *grupo de aventureros* de Gryph. Gryph agradeció a ambos Maestros y luego los dejó enseñar.

Lex y Vonn tenían una gran afinidad con la Magia de la *Tierra.* Ovrym podía aprender la habilidad, pero su menor afinidad significaba que cualquier hechizo de Magia de la Tierra costaría más *Mana*. La afinidad de Errat, del 25% en la esfera, era la más baja del grupo y significaba que sólo un Gran Maestro podía enseñarle la habilidad. Gryph, gracias a la Divinidad, tenía un 100% de afinidad en todas las esferas de la magia, pero ya poseía la habilidad *Magia de Tierra*. Reynglain enseñó varios hechizos de *Rango* Básico a los que podían aprenderlos.

Aprendiste el hechizo Salpicadura de ácido.
Esfera: *Magia de la Tierra.*
Rango: *Base.*
Este hechizo disparará una esfera de ácido que volará hacia donde apunte el lanzador.
Daño base: *10 puntos de daño de tierra +2 puntos por nivel de dominio de la magia de tierra. Si el objetivo no contrarresta el ácido con magia u otro agente, entonces recibe otros 10 puntos de daño por segundo durante 5 segundos.*
Coste de mana: *40.*
Tiempo de lanzamiento: *2 segundos.*
Duración: *N/A.*
Enfriamiento: *1 minuto.*

Aprendiste el Hechizo Protección de cuchillas
Esfera: *Magia de la Tierra.*
Rango: *Base.*
Este hechizo se lanza por adelantado y se almacena para su uso posterior. Permite al usuario manipular el campo magnético de un arma de metal ferroso para desviar un ataque exitoso de un oponente. Los usuarios de rango básico de este hechizo no pueden controlar el momento en que se activa el hechizo, y éste desviará el siguiente ataque exitoso que cumpla las condiciones anteriores. Los usuarios de rango aprendiz y superior pueden elegir qué ataque contrarrestar.
Coste de mana: *40.*
Tiempo de lanzamiento: *5 segundos (ver arriba)*
Duración: *Hasta que se active.*
Enfriamiento: *5 minutos.*

Aprendiste el hechizo Piel de Piedra.
Esfera: *Magia de la Tierra.*
Rango: *Base.*
Este hechizo hace que la piel del usuario (o de un objetivo dispuesto) se vuelva dura como la piedra. El objetivo tiene un 20% de resistencia a las armas cortantes, perforantes

o contundentes por rango mientras dure el hechizo. Su destreza se reduce en un 10% - 2% por rango mientras dure el hechizo.

Coste de mana: *40.*

Tiempo de lanzamiento: *5 segundos.*

Duración: *10 segundos/nivel*

Enfriamiento: *5 minutos.*

Aprendiste el hechizo Barro Pegajoso.

Esfera: *Magia de la Tierra.*

Rango: *Base.*

Este hechizo transforma un área de tres metros cuadrados de piedra o tierra en un pegajoso charco de barro que atrapa a todas las criaturas con Fuerza o Destreza inferiores a 20. Las criaturas con Fuerza o Destreza superiores a 20 son ralentizadas en un 100% menos su Fuerza o Destreza (la que sea mayor) mientras dure el hechizo. Las criaturas atrapadas son un 100% (menos su Destreza) más fáciles de golpear. Las criaturas ralentizadas son un 50% (menos su Destreza) más fáciles de golpear mientras dure el hechizo.

Coste de mana: *40.*

Tiempo de lanzamiento: *5 segundos.*

Duración: *5 seg/nivel*

Enfriamiento: *5 minutos.*

Aprendiste el Hechizo Romper.

Esfera: *Magia de la Tierra*

Rango: *Base.*

Este hechizo envía un temblor de energía tectónica a través de cualquier objeto que se toque. Dependiendo del nivel del lanzador, puede tener una amplia gama de efectos, incluyendo la rotura de cristales, la rotura de piedras e incluso la rotura de los huesos de los oponentes. Los efectos dependen de una gran variedad de factores.

Coste de mana: *40*

Tiempo de lanzamiento: *2 segundos.*

Duración: *N/A*

Enfriamiento: *5 minutos.*

La gama de hechizos de *Magia de la Tierra* era impresionante y Gryph y los demás inclinaron la cabeza ante la anciana enana en señal de agradecimiento y respeto.

Tifala despertó la afinidad de Lex, Vonn y Ovrym con la *Magia Vital*. Después de Gryph, Ovrym tenía la mayor afinidad por la esfera. Yrriel ya les había prometido un amplio suministro de pociones de estadísticas básicas a precio de coste, por lo que Gryph esperaba no tener necesidad de un sanador dedicado. Lo ideal era que Gryph quisiera que el adjudicatario siguiera concentrando su uso de *mana* en sus habilidades marciales, pero sabía que los Reinos probablemente desbaratarían esa esperanza.

Tifala también enseñó a los que pudieron varios hechizos de *Rango* Básico.

Aprendiste el hechizo Detectar criaturas mortales.
Esfera: *Magia de la vida.*
Rango: *Base.*
Las criaturas cuya afinidad principal es la Magia de la Muerte exudan un aura sutil de decadencia y putrefacción. Este hechizo permite al usuario detectar a las criaturas de la Muerte en un radio de 3 metros, más 1,5 metros por cada 5 niveles de Dominio de la Magia Vital. El usuario no sólo detectará la presencia, sino que conocerá la dirección general de la criatura. Las criaturas de la Muerte incluyen todas las formas de muertos vivientes.
Coste de mana: *40.*
Tiempo de lanzamiento: *2 segundos.*
Duración: *1 minuto/nivel.*
Enfriamiento: *5 minutos.*

Aprendiste el hechizo Escudo de vida.
Esfera: *Magia de la vida.*
Rango: *Base.*
La Magia Vital se ocupa de preservar la vida. Escudo de vida es uno de los hechizos defensivos más potentes del arsenal de un mago de la vida. Cuando se lanza, proyecta un campo brillante de energía verde plateada translúcida que absorbe y desvía el daño.
El campo durará hasta que haya recibido un daño superior a su puntuación de salud. El lanzador puede hacer que el escudo sea estático o activo.
Un Escudo de vida estático tendrá una salud igual a 10 veces su nivel de Dominio de la magia vital. No se puede reponer. Después de lanzar un escudo estático, el usuario puede lanzar otros hechizos, atacar con armas o realizar otras tareas con normalidad.
Un Escudo de vida activo comienza con las mismas estadísticas que un Escudo de vida estático, pero su Salud se refuerza a razón de 2 x Nivel por punto de Mana gastado. El usuario no puede realizar ninguna otra función mientras se alimenta de un escudo activo y debe mantener la concentración o arriesgarse a la retroalimentación de mana.
Coste de mana: *40.*
Tiempo de lanzamiento: *Instantáneo.*
Duración: *Hasta que se agote la salud.*
Enfriamiento: *2 minutos.*

Aprendiste el Hechizo Enredaderas.
Esfera: *Magia de la vida.*
Rango: *Base.*
Al lanzarlas, las Enredaderas explotan desde el suelo y se enrollan alrededor de las criaturas designadas como objetivos por el lanzador. Los atrapados no pueden moverse hasta que se liberen o corten las lianas. Cada enredadera hará un daño de contracción de 5 (+1 por rango de Dominio de la Magia Vital) por segundo mientras dure el hechizo. Se generan 5 (+1 enredaderas/5 niveles) enredaderas por lanzamiento. Las enredaderas atacarán a los objetivos designados en igual número a menos que el lanzador elija otra

cosa. Los efectos adicionales están disponibles en los niveles más altos.

***Coste de mana:** 40.*

***Tiempo de lanzamiento:** 2 segundos.*

***Duración:** 1 minuto más 5 s/nivel.*

***Enfriamiento:** 5 minutos.*

Además, Tifala enseñó el hechizo *Curación menor a* Lex, Vonn y Ovrym. Tifala ya había enseñado el hechizo a Gryph durante su batalla contra el Aberrante.

Cada uno de los magos vitales y de la tierra recién acuñados dio las gracias a los Maestros. Reynglain se marchó, ayudado por el fuerte brazo de Thaldrain. Tifala se acercó a Gryph. Apoyó una suave mano en su antebrazo. Tardó un momento en mirarlo mientras se esforzaba por decir lo que tenía que decir.

"Lo sé", dijo Gryph. "No vas a venir con nosotros".

Las lágrimas brotaron en las esquinas de sus ojos. "Lo siento, pero..."

"Tienes que encontrar a Wick".

Ella asintió y lo miró aliviada. "Sé que piensas que estoy loca, pero todavía puedo sentirlo".

"Eres la persona más cuerda que conozco", dijo Gryph. "Y tendrás la ayuda que necesites".

"Gracias", dijo ella y le apretó el brazo.

"¿Dónde vas a ir?"

"A casa. Su familia merece saberlo, y desde allí puedo localizar a cierto mago". Gryph le dirigió una mirada confusa. "El que enseñó a Wick a invocar a Xeg".

"¿No estás...?"

"¿Vas a matarlo? No. Quiero que me enseñe a hacer lo mismo".

"¿Qué? ¿Por qué?" dijo Gryph conmocionado.

"Necesito saber dónde está Gryph. Si puedo convocar a Xeg, tal vez pueda decirme si Wick está... condenado al reino cthónico». Las palabras fueron difíciles de decir para ella y el corazón de Gryph se desgarró por ella.

"Tengo algo que puede ayudar", dijo Gryph, metiendo la mano en su bolsa y sacando el *Anillo de la Hermandad* de Wick. Gryph le explicó lo que le había dicho Grimliir y vio que la esperada gama de emociones cruzaba su rostro.

"¿Entonces no sabemos nada?"

"Sabemos que su alma aún existe", dijo, vertiendo cada gramo de su simpatía en su voz.

Ella lo miró, con una sonrisa estoica en el rostro. "Nunca lo dudé". Volvió a bajar la mirada, como si no supiera qué hacer o decir a continuación. "Viajaré contigo al Túmulo. Si Simón no puede

enviarme a Erram directamente, sólo son unos días de viaje".

"Un viaje peligroso. Déjame enviar un equipo de warborn contigo".

"No. Todavía se están adaptando a estar despiertos, luchando por encontrar su propósito. Necesitan encontrar su propio camino, no ser siervos del mío". Tifala volvió a apoyar una mano en el antebrazo de Gryph. "O del tuyo".

Gryph asintió, sabiendo que tenía razón. "Necesito saber que estarás a salvo".

"Me enfrentaré a las hordas del Abismo para encontrar a Wick. ¿Crees que alguna amenaza mortal podría detener mi mano?"

"No, no lo sé". Él sonrió con maldad, pero un terrible sentimiento de culpa lo llenó. Ella levantó la mano para acariciar su cara, y él se dobló sobre una rodilla mirándola a los ojos. Vio su feroz determinación allí. Ella asintió y sonrió, con lágrimas en los ojos.

"Wick hizo su elección, y por mucho que lo odie, hizo la correcta. Ninguno de nosotros estaría aquí sin él". Las lágrimas cayeron por sus mejillas, pero su mirada era firme. "¿Quieres sentirte digno de su sacrificio? Ve a salvar a Brynn y a patearle el culo a Aluran. Cuando traiga a Wick de vuelta, podrás contarle grandes historias de tu victoria".

"Tienes mi palabra", dijo Gryph.

"Te veré por la mañana". Sin decir nada más, se dio la vuelta y caminó por el pasillo hacia sus aposentos. La habitación que debería haber compartido con Wick.

22

Los demás esperaron hasta que Tifala dobló la esquina, dándole a su dolor y a sus palabras el respeto que se merecían. Un poco de la pesadez en el aire se fue con ella. Gryph se volvió hacia los demás.

"Si vamos a hacer esto, debemos conocer las habilidades, hechizos, talentos y otras capacidades que posee el grupo. Tenemos que ser tácticos, estratégicos. Tenemos que decidir aquí y ahora qué papeles va a desempeñar cada uno".

"Por lo tanto, creo que mis habilidades son las más adecuadas para ser el segundo comandante de la Banda de Gryph", dijo Lex, levantando la mano. "Así que voto por mí como segundo al mando".

"Errat es nuevo en, bueno, casi todo, pero eso no parece una buena idea".

"Secundo", dijo Vonn.

"¿Amigo?" dijo Lex enviando un ceño irritado a Errat.

"Nadie es el segundo al mando", dijo Ovrym, su tono puso fin al debate. "Gryph está al mando, fin de la historia".

Gryph asintió con su agradecimiento al xydai. "Quiero que todos sepan, antes de aceptar venir conmigo, que probablemente nos enfrentaremos a un dios. Si alguno de ustedes desea echarse atrás, ahora es el momento. No los juzgaré por ello. Esta es mi lucha".

"Es nuestra lucha", dijo Ovrym y empujó su puño en el espacio entre ellos. Un momento después Errat hizo lo mismo, y luego Vonn.

Los demás miraron a Lex, que se detuvo un momento y luego siguió su ejemplo. "No es que tenga opción, de todos modos".

Gryph también introdujo su puño y una cálida ráfaga de emoción lo recorrió durante unos dichosos instantes antes de que Lex lo arruinara golpeando su puño contra el de los demás y sacándolo del círculo.

"Golpe de puño", dijo el NPC, mientras expandía su mano y hacía un ruido de explosión.

Los demás se quedaron mirando un momento, antes de que Errat

hiciera estallar ambos puños, una, dos, tres veces. Cada una de ellas hizo que la inocente sonrisa del warborn se ampliara. Se volvió hacia Lex, como un niño que busca un cumplido.

"Eres un tipo impresionante, pero espero que tengas otras habilidades".

"Errat es muy bueno en muchas cosas. Errat puede *Hornear* pan con hongos. Errat puede *Tejer* con seda. Errat puede..."

"Genial, eres una June Cleaver gigante y calva", refunfuñó Lex.

"Errat no sabe lo que es un June, pero Errat también es muy bueno con un hacha, así que Errat puede cortar muy bien".

Lex abrió la boca para decir algo, pero volvió a cerrarla y miró a Gryph con una mirada que pedía ayuda. "Hacer una pregunta estúpida..."

"Así que trata de limitar las preguntas estúpidas de aquí en adelante y tal vez podamos mantener esta conversación relevante", dijo Gryph. "Lex vamos a empezar contigo. ¿Cuáles son tus habilidades y talentos?"

"Es el sacerdote de un dios muerto, así que no tiene muchos", dijo Vonn.

"Ah, sí, Sr. Imbécil, ¿cómo es esto entonces?" Lex activó su habilidad *Analizar* y miró fijamente al maleante sospechoso. "Eres Vonn Sennig, un medio elfo de nivel 37 de padre Aegypto y madre elfa del mar. Tu *Especialidad* es *Artista Arcano*, lo que significa que aumentas tus habilidades de ladrón con la magia. Te has ganado una *Llamada* como *Templario de la Fuente*, que es una especie de caballero religioso. Tienes una misión idiota de "reclutamiento" para servir a un poder superior. Llamas a este poder superior la Fuente que crees que es una especie de dios".

"Es Dios, D grande, y la Fuente es mucho, mucho más que eso", dijo Vonn sin una pizca de irritación ante el tono despectivo, casi blasfemo, de Lex. "Algún día verás la luz. Tengo fe".

"Claro, lo que sea amigo. De todos modos, tienes un montón de habilidades típicas del arquetipo de maleante astuto, incluyendo *Sigilo, Armadura Ligera, Espadas Cortas, Armas Arrojadizas, Esquiva*, *etc.* Tu *especialidad* también te otorga algunas habilidades que yo llamaría telequinéticas. Supongo que las usas para entrar en sitios y robar cosas".

Vonn asintió sin una pizca de culpa o vergüenza.

"De todos modos, tu *Llamada* te dio acceso a la *Magia de Orden,* que te ayuda a entender y manipular la estructura de las cosas. Tienes algunos hechizos geniales, entre ellos *Disparo de Orden*, que es genial para el pew pew y *Capa de Perspicacia*, que te permite percibir anomalías en el tejido de la realidad como puertas secretas, criaturas invisibles y mentiras y secretos de la gente". Lex hizo una pausa y

miró a Vonn. "¿Así es como...?"

"¿Sabía que Gaarm tenía afectos impuros por los animales de granja? Sí".

"Woah". Los ojos de Lex se abrieron de par en par en señal de agradecimiento y luego entrecerraron los ojos hasta convertirse en rendijas. "Espera un minuto, lo estás usando ahora mismo". Vonn sonrió, pero no dijo nada. Lex se sacudió como un hombre enfriado por una brisa fresca y volvió a su *Análisis*.

"De acuerdo, también tienes un montón de subhabilidades geniales de tu *Especialidad* que serán realmente útiles si necesitamos 'escabullirnos, escabullirnos, apuñalar' o 'escabullirnos, escabullirnos, hurtar', lo cual pienso hacer". Asintió con conocimiento de causa a Errat, que sonrió.

"¡Lex!" Gryph miró al ordoniano, que hizo un mohín y murmuró algo sobre que Gryph no era divertido, pero continuó.

"Me cuesta ver qué subhabilidades te otorga tu *Llamada*, pero sigo viendo la palabra temporal". Los ojos de Lex se abrieron de par en par. "Amigo, ¿eres un viajero del tiempo?"

"No, ni siquiera los dioses pueden viajar en el tiempo. El poder necesario para alterar el tejido del espacio-tiempo es inconcebible. Incluso si encontráramos las energías necesarias, sería imposible para cualquier mente mortal domarlas".

"Eso no es cierto chico, yo lo hice".

"Te quedaste atrapado en un bucle temporal que no es más que un eructo en el tejido del espacio-tiempo. Y tú no hiciste nada, fuiste arrastrado por el viaje como un trozo de basura en un río embravecido".

"¿Estaba atrapado en el eructo de Dios?"

"Una analogía infantil, pero si te hace sentir especial, claro". Lex frunció el ceño, pero Vonn lo ignoró. "Lo que puedo hacer es percibir probables eventos futuros, ecos en el tiempo, y tengo una capacidad limitada para extraer de las tramas del tiempo que están cerca o se entrelazan con el nuestro".

"¿Tejidos del tiempo?" Dijo Ovrym, con la voz elevada por la alarma. "Los Prime llevan mucho tiempo intentando manipular el tiempo".

"Y gracias a la Fuente no pueden. Pero todos los potenciales existen dentro de la Fuente, por lo que es posible espigar todas las eventualidades."

"Vaya hombre, estás hablando de dimensiones paralelas, como en Si yo hubiera". Miró a Errat. "Gwyneth Paltrow estuvo genial en esa película". El warborn sonrió y asintió a Lex, obviamente sin entender una palabra que había salido de la boca del NPC.

"Sigamos", dijo Gryph, ganándose el ceño fruncido de Lex. Después

de un momento se volvió hacia Ovrym.

"Vale, eres un *Mago de las Armas,* que es básicamente un increíble Jedi que se encuentra con un samurái con una espada que puede absorber *Mana*. Tus habilidades de *Espada Larga, Esquiva* y *Armadura Ligera* están a la altura de las de Vonn. Tienes una increíble habilidad con *la Magia del Pensamiento* que aprendiste de la Orden, un grupo de tipos del espacio cuya misión es cazar y destruir a los Prime. Puedes percibir mentiras, defenderte de ataques mentales, crear ilusiones convincentes en los débiles mentales, añadir daño psíquico a esa dulce espada tuya e incluso convencer al cerebro de alguien de que está paralizado".

Vonn asintió con la cabeza en señal de agradecimiento y Lex silbó. "Usted, señor, es impresionante. Me alegro de que seamos amigos".

"No somos amigos", dijo el xydai, con un rostro sombrío.

"Bien, ¿se alegra de que seamos conocidos casuales que no se desean mal?" Ovrym no dijo nada y Lex no pudo sostener la mirada del hombre por mucho tiempo antes de decidir que había que inspeccionar sus zapatos. Gryph casi se sintió mal por su NPC cuando vio que el labio de Ovrym se curvaba en una sonrisa divertida.

"Pero te prometo que haré todo lo posible para evitar que te mates accidentalmente", dijo el xydai.

Lex volvió a mirar a Ovrym y luego miró a los demás. "Ves, sí le agrado".

Los demás no estuvieron ni de acuerdo ni en desacuerdo y varios segundos de incómodo silencio llenaron el ambiente.

"De acuerdo entonces, sigamos adelante. Podría ir conmigo. Hola, soy Lex, soy aficionado al cine y depositario de conocimientos antiguos. Soy un Maestro del *Análisis,* pero no se sientan obligados a llamarme Maestro Lex ni nada por el estilo".

Hizo una pausa para que surtiera efecto, no obtuvo ninguno y continuó. "También puedo *comulgar* con ese cubo imbécil llamado Rubik, que es un quadrata del Reino del Orden. Tenemos una relación complicada. A veces me da buena información y otras veces me roba y me come el globo ocular. Así que sólo hablemos con él si es realmente necesario, ¿de acuerdo?"

Se llevó una mano a la barbilla como si estuviera considerando qué más decir. "Oh, sí, tengo este impresionante martillo con el que me gusta romper cráneos y aparentemente mi dios, con una g pequeña, era un tipo llamado Cerrunos, pero está muerto así que como parece que me jodieron en ese departamento". Sonrió a Vonn. "Tengo un hechizo de nivel básico llamado *Llamas* que me enseñó un loco llamado Arno, así que supongo que soy el mago del fuego residente".

"No puedes ser nuestro mago del fuego", dijo Ovrym.

"¿Por qué no?"

“La magia del fuego es salvaje y difícil de controlar. No tienes ni la claridad mental ni la fuerza de espíritu para domar el fuego”, dijo Ovrym. “Es tan probable que nos quemes a todos como que nos ayudes”.

Lex asintió con la cabeza. “Sí. Puede que tengas algo de razón, pero créeme que antes de que esto termine vamos a desear tener un pirómano”.

Lex dirigió su mirada a Gryph, y una extraña combinación de irritación y aprehensión surgió dentro del jugador. Lex era muchas cosas, pero su capacidad para diseccionar la personalidad de alguien era desconcertante. En la Tierra, Finn Caldwell había pasado gran parte de su vida ocultando su verdadera naturaleza. Puede que ahora sea el mago guerrero Gryph, pero algunos rasgos eran difíciles de perder.

“Entonces tenemos a mi hombre principal, Gryph”. Lex le dio una palmada en el hombro a Gryph. “En la Tierra era un auténtico malote, como si James Bond se encontrara con Jason Bourne, con una pizca de Sam de Cheers para el placer de la bebida de todos. Es un poco bruto en lo que se refiere a la magia y demás, pero ya le cogerá el tranquillo. Como sabes, tiene una *Divinidad Prime*, lo cual es bastante radical. Si sobrevive lo suficiente, podría llegar a ser tan genial como Aluran”.

Vonn tosió en su mano, disuadiendo a Lex de forzar más elogios al dios que los mataría a todos si tuviera la oportunidad.

“De todos modos, debe ser el tipo más afortunado de los Reinos, porque sus armas y su equipo son asombrosisimos, como extrañamente sobre potenciados”. Miró a Vonn. “Tal vez tengas razón, tal vez esta Fuente tuya esté cuidando a mi chico”.

“No es mi Fuente”, dijo Vonn. “Es LA Fuente”. Su voz sonaba tranquila, pero contenía una punzada de sagrado furor.

“Lo que quiero decir es que Gryph, además de ser nuestro querido líder, podría ser un tanque, un sanador o un luchador a distancia con esos cuchillos y esa lanza. Podría desempeñar casi cualquier papel que necesitemos”.

“Aparte del mago del fuego”, dijo Errat con una sonrisa, encantado de contribuir a la conversación.

“Sí, exactamente. Veo que le estás agarrando el truco a esto de socializar”.

La boca de Errat se abrió en lo que Gryph supuso que era un intento de sonrisa, pero parecía más bien el rostro de un payaso asesino.

“Bien, entonces”, dijo Lex mirando al warborn de arriba a abajo. “Errat sólo tiene una habilidad mágica, *Magia Etérea*, pero es... ¿nivel 69?” El NPC miró sorprendido al enorme hombre artificial. “Amigo,

wow".

Errat sonrió. "Errat se equivoca. Los Warborn no deberían tener afinidad mágica. Resistente a la magia, sí. Usar la magia, no. Errat puede utilizar la magia *del éter*. Así es como supo cosas de los amigos Gryph y Ovrym cuando los conoció".

Errat les dijo que tenía varios hechizos útiles, como *Escudo de éter, Sentido de éter*, *Impresión de* ítem, *Estremecimiento* y *Mejora*.

"¿Cómo llegaste a aprender *Magia Etérea*?" preguntó Ovrym, con un tono intenso.

Gryph comprendía la aprensión del xydai. Las habilidades mágicas no eran comunes entre las especies consientes de los Reinos. Tal vez el diez por ciento de la población tenía una afinidad lo suficientemente alta como para aprender magia. De ese diez por ciento, la gran mayoría podía utilizar una de las esferas elementales de fuego, aire, agua o tierra. La esfera primigenia de la vida, la muerte, el pensamiento y *el éter*, y las esferas eternas del empíreo, el canto, el orden y el caos eran mucho más raras, y entre ellas *la magia del éter* era una de las habilidades más raras. La única raza consciente que centraba sus habilidades en esa esfera eran los Prime, las mismas criaturas que habían esclavizado a los antepasados de Ovrym. La habilidad de Errat con la esfera era un misterio curioso y preocupante, que nunca había explicado.

El warborn suspiró, una respuesta fisiológica aprendida e innecesaria para su pueblo que no necesitaba respirar. "Errat es diferente. Mi padre me hizo, al igual que a mis hermanos, pero me hicieron mal". Se volvió hacia Gryph. "El Último Rey de Piedra no estaba contento. Me llamó Errat, que, como sabes, significa equivocado. Ordenó a mi padre que me destruyera, pero..."

"Pero me he negado", dijo una voz tan poderosa como herida. El grupo se volvió para ver a Grimliir caminando hacia ellos, con sus ojos tristes mirando a Errat. "Es hora de que sepas la verdad sobre ti mismo, Errat".

23

Grimliir hizo un gesto a Errat y el autómata de dos metros se arrodilló. A pesar de su temible tamaño, Errat parecía un niño arrodillado ante Grimliir, un niño desesperado por comprender. Grimliir tenía el rostro de un hombre que desearía estar en cualquier otro lugar que no fuera el suyo.

"Fue en el punto álgido de la guerra contra el Prime. Estábamos perdiendo. Los xydai estaban aterrorizando a los elfos. La ciudad de Nimmeria había sido destruida y se habían perdido miles de vidas. Aunque todavía no lo sabía, Mahlgriim, mi amigo y mi rey, ya estaba bajo el dominio de los arboleth". Grimliir miró de reojo a Gryph.

Gryph sabía, por su *Ensueño del Alma,* que había sido Mahlgriim en una vida pasada. No entendía cómo un alma de los Reinos había renacido en la Tierra. ¿Podía contar con el *Ensueño del Alma* como prueba? ¿Cómo sabía que era real?

Lo es. Sólo desearías que no lo fuera, dijo la voz del Coronel. *Deja de ser un cobarde que anhela que las cosas sean diferentes a como son. Ten el valor de someter los Reinos a tu voluntad.*

Gryph no tenía ni tiempo ni ganas de preocuparse por la metafísica de su *Ensueño del Alma.* Al igual que los demás, el relato de Grimliir sobre el origen de Errat le fascinaba.

"Necesitábamos más tropas, o no sobreviviríamos al año. Así que diseñé el warborn, y la Alianza puso todo su empeño en construir un ejército. Y qué ejército hicieron. Los warborn son el epítome no sólo del artífice sino de la biomanía".

Grimliir hizo una pausa como si tratara de elegir sus próximas palabras.

"La Alianza se deshizo en elogios hacia mí por la creación del warborn. Como jefe de artífices merecía algunos elogios. Nunca hubo un autómata más elegante en ningún lugar de Korynn. Tú y tus hermanos eran perfectos, poderosos, fuertes, resistentes a la magia. Mejor aún, no necesitaban comida, agua o incluso aire para sobrevivir.

La Alianza estaba hambrienta, así que sólo eso salvó miles de vidas. Pero, sería un charlatán y un mentiroso si reclamara la responsabilidad de la verdadera grandeza de los warborn".

Grimliir miró a los ojos de Errat, y Gryph juró que vio tintes de lágrimas en sus comisuras. El anciano y poderoso enano levantó una mano para tocar el rostro de Errat.

"Yo creé el caparazón, pero tu madre dio vida al warborn. Ella era una anomalía entre los Thalmiir, interesada en todas las cosas que crecían y florecían. Los El'Edryn, y su *Magia Vital* la fascinaban. Algunos de los nuestros la calumniaron por ello, pero a ella no le importaban esas tonterías. Descubrió cómo capturar las almas necesarias para darles poder a ustedes y a sus hermanos. Sospecho que tenía afinidad con la *Magia del Alma,* aunque nunca lanzara un solo hechizo. Era gentil y amable y veía lo mejor de todos, aunque no toleraba a los tontos".

Grimliir sonrió mientras un recuerdo se agolpaba en su mente.

"Tenía un gran sentido del humor. Una vez, un enano pomposo llamado Durnheim se enfrentó a ella. Era un antepasado de Krovoor, lo que explica muchas cosas. ¡Ja! De todos modos, odiaba a los elfos con tal pasión que ni siquiera podía soportar el olor de las flores. Los llamaba "perfumados como esos bastardos de orejas puntiagudas". Así que, Maevnera..."

Una carcajada retumbó en Grimliir y pidió disculpas.

"Maeve lanzó un hechizo que llenó la húmeda cueva que él llamaba hogar con cientos de flores. Cada mañana, cuando Durnheim se despertaba, su habitación rebosaba de las flores más fragantes. Se enfurecía y las arrancaba de raíz y las pisoteaba con sus botas raídas. Y lo mejor de todo: hizo que el hechizo fuera permanente. Le costó un montón de *mana*, un día entero, pero ningún enano nunca había gastado *mana* más sabiamente. Enloquecido por el "hedor rancio", Durnheim se trasladó a las profundidades inferiores, cerca de los hornos de basura. En mi opinión, encaja perfectamente.

Grimliir se rio tan fuerte que las lágrimas corrieron por su cara. Gryph se río al igual que Lex y Vonn. Incluso Ovrym esbozó una sonrisa ante el relato de Thalmiir. Errat tenía la expresión de un niño maravillado por el relato de su padre, y Gryph se dio cuenta de que ésa era exactamente la dinámica que estaba presenciando.

La risa de Grimliir se calmó y se secó las lágrimas. "Aw muchacho, la extraño terriblemente".

"Yo también, padre".

Grimliir miró a Errat. "Su gracia y bondad viven en ti, hijo, a pesar de tu..." El Thalmiir se derrumbó, incapaz de continuar.

"¿Por qué soy diferente, padre? ¿Por qué me equivoco?"

La mirada de Grimliir se volvió sombría, culpable. "Fuiste un

experimento, hijo, ordenado por el propio Rey de Piedra. Te construimos para que fueras una mejora del modelo estándar, una evolución de tus hermanos, un warborn capaz de manejar la magia".

Los ojos de Gryph se abrieron de par en par. No podía ni imaginar el poder de un ejército de magos warborns. El Prime no habría tenido ninguna oportunidad. La mirada de Grimliir decía que había una razón por la que ningún otro warborn tenía afinidad con la magia.

"Sabía que el proceso tenía fallos, sabía que era peligroso. Debería haber dicho que no, pero mi rey me lo ordenó, y estábamos desesperados". Los hombros de Grimliir colgaban con fuerza y miraba hacia abajo. "No, eso no es más que una excusa. No puedo aliviar mi culpa con excusas. Es el camino del cobarde. Si hubiera mantenido esa verdad más cerca de mi corazón, habría menos sangre en mis manos".

Grimliir contó una historia de dolor y experimentación. De warborn atados y expuestos a *Mana* en bruto, canalizados por Maestros de todas las esferas disponibles, con la esperanza de despertar sus afinidades. Aunque todos los warborns habían sido voluntarios, lo que Grimliir describía se parecía mucho a una tortura.

"Ninguno sobrevivió al proceso". La voz de Grimliir se quebró, y bajó la mirada avergonzado. "Fui responsable de la tortura y el asesinato de docenas de tus hermanos y no valió la pena".

"Entonces, ¿cómo está Errat aquí? ¿Cómo puedo hacer las cosas que puedo hacer?"

Grimliir hizo una pausa, luchando con sus emociones. "Una vez les dije que eran los últimos nacidos de la guerra en salir del Crisol".

"Sí padre, soy el último de mis hermanos en despertar", dijo Errat.

"Aunque técnicamente es cierto, no es toda la historia". Grimliir hizo una pausa, sus manos se amasaron con el recuerdo. "Fuiste mi mayor logro, y mi mayor pecado". Miró a Errat y puso sus manos sobre los hombros del warborn. "Eres la segunda alma que lleva este cuerpo, Errat".

"No entiendo, padre".

"Lo sé, hijo". Grimliir hizo una pausa, tratando de encontrar las palabras para contar su historia. "El Rey de Piedra pidió un cuerpo de warborn en blanco. Afirmó que despertar una afinidad antes de sembrar el cuerpo con un alma aseguraría que ninguno de ustedes moriría. Estaba desesperado y me permití creerle, incluso cuando los signos de su locura eran claros como el día. Simplemente elegí ignorarlos. Supe que algo andaba mal en el momento en que despertaste. Podías lanzar *Magia Etérea* y estabas mal".

"¿Mal?"

"Lo vi enseguida y tuve que actuar rápidamente, de forma definitiva, para protegernos a todos de lo que te habías convertido. Así que me arriesgué a condenar mi propia alma al Abismo y encarcelé

para siempre el alma que una vez residió en este cuerpo". Puso una mano suave sobre el pecho de Errat.

"¿Por qué, padre? ¿Por qué harías algo así?"

"Porque era un alma del Prime".

Los gritos de asombro recorrieron la sala.

"Los Prime no tienen alma", dijo Ovrym con fiereza. "Por eso buscan la falsa inmortalidad a través de su descendencia. No se reproducen como nosotros, se clonan a sí mismos. Los cuerpos individuales pueden morir, pero viven persistiendo durante eones en una serie de cuerpos idénticos. Aunque se elimine cada huevo, la mente de un arboleth individual fluirá por el *éter* hasta que encuentre y se fusione con otro de su especie. Son aberrantes, no tienen alma".

El pecho de Ovrym subía y bajaba con la pasión de sus palabras, pero Gryph vio más, vio odio.

"Esa fue la razón original por la que tomaron y torturaron a mi gente. Querían entender nuestras almas. Querían una forma de replicarlas".

"¿Podrían haber tenido éxito?" preguntó Gryph.

"No", dijo Vonn. "Las almas no se fabrican como un artefacto. La vida las genera. Exactamente cómo sigue, siendo el mayor misterio de los Reinos. Ni siquiera la Fuente puede crearlas directamente. Hizo los Reinos, los sembró de vida con la esperanza de crear las condiciones para que las almas fueran posibles. Lo intentó, experimentando con los habitantes de los Reinos Elementales y luego con los Reinos Superiores e Inferiores. Cada vez fracasó, hasta que no lo hizo con nosotros, los mortales".

"Me parece que tu Fuente no es tan mala como la hiciste ver", dijo Lex.

"La Fuente es el Gran Experimentador, el arquitecto de la realidad, siempre dispuesto a correr riesgos, a dar segundas oportunidades. Por eso el asesinato de un alma es el más atroz de los crímenes. Elimina esa oportunidad". Miró a Grimliir. "¿Estás seguro de que era un alma Prime?"

"Lo soy, y lo que es peor, entiendo cómo llegó a ser".

"¿Cómo?" preguntó Gryph, con cada célula de su cuerpo en tensión.

"Renunció a su inmortalidad".

"Ningún Prime haría eso", dijo Ovrym conmocionado y Gryph pudo ver que el xydai temía este comportamiento poco característico del Prime más que enfrentarse a un illurryth o a un arboleth. "Son fanáticos. Saben que son los seres más importantes de todos los Reinos. Permitir que se acaben es tan imposible como que tú o yo queramos que se nos caigan los miembros. Ningún Prime podría siquiera concebir la idea, y mucho menos llevarla a cabo".

“Pero este lo hizo. Mató sus propios huevos y luego se esterilizó a sí mismo”.

“¿Cómo puedes saber algo de esto?” Preguntó Lex. “Los Prime no son realmente del tipo chismoso”.

“Porque yo estaba allí cuando lo hizo”, dijo Grimliir. “Yo soy la razón por la que sabía que iba a funcionar”.

24

La preocupación recorrió a Gryph como un temblor que se va formando poco a poco. ¿Había cometido un error al confiar en este hombre, al otorgarle tanto poder en mi ciudad? Era fácil volverse paranoico, dejar que las suposiciones sustituyeran a los hechos. Gryph lo sabía mejor que la mayoría, ya que había crecido bajo la tutela de un hombre cuya vida era todo secretos y mentiras.

Se obligó a relajarse, a dejar que el hombre hablara. Al fin y al cabo, Grimliir era quien había sacado el tema. Si no era de fiar o trataba de ocultar algo, lo único que tenía que hacer era callarse. Pero no lo hizo. Escucharé *lo que tiene que decir*.

"Además de luchar contra los Prime, la Alianza había mantenido durante mucho tiempo un propósito secreto. No sabíamos prácticamente nada sobre nuestros enemigos. No sabíamos de dónde venían, qué querían o por qué lo querían. Era una situación que los líderes de la Alianza no podían soportar, así que enviamos un equipo de trabajo con nuestros mejores guerreros y magos para capturar un arboleth".

Grimliir miró a Gryph.

"Pocos seres en todos los Reinos se han enfrentado a un arboleth y triunfado. Era casi imposible capturarlos, aunque se movieran en gigantescos acuarios flotantes. Un arboleth a punto de ser derrotado desataba toda su energía psíquica a la vez. Era similar a una bomba, y su violencia era indiscriminada. Tanto la Alianza como los Prime murieron en estas explosiones".

"¿No se creen dioses esos imbéciles?", dijo Lex. "¿Por qué harían algo así?"

"Porque no se reproducen como nosotros", dijo Ovrym. "Todos los arboleth han existido desde los albores de su raza. No dan a luz a la siguiente generación a partir de sus huevos. Se reproducen a sí mismos. Para ellos el suicidio es un inconveniente, no un fin".

"En efecto, noble xydai, pero hay algo más. Antes de entrar en

batalla, cada arboleth dejaba un huevo en un lugar que llamaban la Creche. Cuando un arboleth caía, volvía a nacer de este huevo. La máxima prioridad de la Alianza era encontrar esta Creche. Nunca lo hicimos".

"Tampoco lo ha hecho nadie desde entonces", dijo Ovrym. "Ha sido el principal objetivo de la Pureza, una hermandad de adjudicadores y vigilantes que ha jurado destruir al Prime. No hemos estado más cerca de encontrarlo que tú".

"Así que cualquier derrota no es más que un pequeño revés para ellos", dijo Gryph.

"Sí", asintió Grimliir. "Pero no era su única táctica. Cada vez que la batalla se volvía en contra de los Prime, un illurryth se desprendía y se retiraba a una distancia segura. Se limitaba a observar, sin levantar una mano para defender al arboleth y se retiraba cuando los soldados de la Alianza se acercaban".

"Eran exploradores que llevaban un registro preciso de los acontecimientos de la batalla", dijo Ovrym.

"En efecto, y cuando el arboleth renació, consumieron el cerebro del illurryth y asimilaron los recuerdos de su propia desaparición". Grimliir suspiró y bajó la mirada. "Por eso, ninguna táctica podía tomar al Primer con la guardia baja más de una vez. Perdimos miles de tropas tratando de capturar a uno de esos bastardos con vida, y un día algo cambió".

"Capturaron un arboleth", dijo Gryph.

Grimliir asintió y miró a Errat. "Debería haber sabido que era demasiado fácil, que era una elaborada trampa tendida por una mente antigua de terrible poder, pero dejé que la arrogancia me cegara". El enano puso una mano en el cuello de su hijo y acercó su frente a la suya, saboreando la conexión.

Tras un momento, soltó al warborn y se dirigió a los demás. "El grupo encargado de tomar el arboleth encontró al centinela illurryth y, utilizando una poderosa *Magia del Pensamiento*, alimentó con imágenes falsas al arboleth. El Prime creyó que la falsa batalla que alimentaron en su mente era real. Nos acercamos y envenenamos su tanque con un agente paralizante que embotó sus habilidades psíquicas. Cuando despertó de nuevo, estaba prisionero en mi laboratorio".

Gryph podía sentir cómo aumentaba la tensión entre el grupo a medida que se desarrollaba el inevitable desenlace de la historia.

"Supe demasiado tarde que quería estar allí, que nos había tomado a todos por tontos". Grimliir volvió a dudar, pero nadie interrumpió su necesidad de recomponerse, tan fascinados estaban por su relato. "En nuestra arrogancia pensamos que lo habíamos contenido, pero contrarrestó nuestro paralizante, o tal vez nunca fue víctima de él.

Mientras trabajábamos para encontrar la forma de destruir al Prime, éste nos estudiaba, me estudiaba a mí". Grimliir miró a Errat. "Y a tu madre".

"La mayor colección de mentes de todo Korynn se había reunido, todos dedicados al objetivo de eliminar al Prime. Estábamos seguros de nuestra brillantez. Sabíamos que tendríamos éxito". Grimliir volvió a bajar la cabeza. "Al igual que, al parecer, los Prime. Lo que no sabíamos, ni podíamos saber, era que el astuto bastardo había utilizado lo que había aprendido de nosotros para evolucionar, probablemente la primera vez que los Prime evolucionaban desde el momento en que se hicieron consientes. Utilizando sus incontables milenios de experiencia vital y conocimientos, generó un alma. Luego se suicidó en una explosión psíquica masiva".

"¿Por qué tomarse tantas molestias y luego suicidarse?" preguntó Gryph. Una sensación parecida a la de una araña que se arrastra por la piel mientras duermes le hizo cosquillas en la columna vertebral, y supo que la historia de Grimliir estaba a punto de empeorar.

"Porque descubrió lo que habíamos estado haciendo. Conoció el secreto de los warborn y nuestro plan de sembrar almas capturadas en los cuerpos de los warborn. Hizo exactamente eso". Grimliir agarró el brazo de Errat y lo apretó. No levantó la vista mientras luchaba por las palabras. "Se metió en un cuerpo de warborn, reteniendo de alguna manera cada recuerdo de sus vidas pasadas, cada habilidad, cada destreza, cada poder".

Grimliir miró a los demás. "Fue una evolución aterradora de la criatura más malvada de estos Reinos". Grimliir hizo una pausa y volvió a bajar la mirada, para luego volver a dirigirla al warborn. "La asquerosa criatura tenía todas las fuerzas de sus hermanos, pero también era un Gran Maestro en *Magia Etérea*. Se apoderó de muchos warborn y mató a docenas de mis compañeros investigadores, mis amigos, mi familia. Tu madre y yo apenas escapamos".

Grimliir se puso de pie y se alejó de Errat, mirando alrededor del Nexus mientras revivía recuerdos no vistos del pasado.

"Temíamos perder a Dar Thoriim, que el Prime warborn escapara, no sólo a la cabeza de un ejército de warborns, sino también con pleno conocimiento de cómo crear almas Prime. No podía dejar que eso sucediera. Así que adapté la tecnología que utilizábamos para capturar las almas de los guerreros de la Alianza y la convertí en un arma que drenaba el alma de un cuerpo vivo y la contenía".

Grimliir se volvió hacia los demás. "Una vez que tuve el alma, planeé destruirla, asesinarla, pero fallé. Ojalá no lo hubiera hecho".

"No, no es así", dijo Gryph.

Grimliir miró a Gryph con furia. "No dudes de mi valor, muchacho".

“Yo no”, dijo Gryph, mirando fijamente al enano. “Todo lo contrario. Te alabo por ello. Sabías que el alma era única, preciosa, a pesar del mal que habría provocado si se hubiera liberado. Pero tú no eres Morrigan, ni Ouzeriuo, ni Aluran. Eres un hombre bueno, un hombre fuerte, uno que hace lo correcto, incluso cuando es peligroso, incluso cuando es difícil”.

“Tendrás que perdonarme, muchacho, si no estoy de acuerdo con esa evaluación. Si los Prime descubren que el alma existe, no se detendrán ante nada para tomarla”.

“Entonces nos aseguramos de que nunca lo hagan”, dijo Gryph. Grimliir asintió.

“¿Dónde está ahora?” preguntó Ovrym.

“Segura”, dijo Grimliir, mirando fijamente al xydai. “Y la mantendré así”.

Durante varios latidos, Gryph pensó que Ovrym forzaría la situación y exigiría el alma, pero el xydai comprendía el peligro de saber más que cualquiera de ellos. Gryph esperaba que ninguno de ellos volviera a enfrentarse al Prime, pero si lo hacían, saber dónde estaba el alma los convertiría en un objetivo irresistible para los demonios *etéreos* que leen la mente.

“Confiaré en ti como lo hace Gryph”, dijo Ovrym con una ligera inclinación de cabeza.

“Moriré antes de romper esa confianza de adjudicador”, dijo el Thalmiir, inclinando también la cabeza.

“Voto por que nadie muera”, dijo Lex, con la mano levantada como un niño en un aula. “Especialmente yo y….” La cara de Lex se torció mientras intentaba detener las palabras.

“Gryph”, sugirió Vonn.

“Debo proteger a Gryph”, escupió Lex. “Aaagghhh. Si alguna vez encontramos a Sean voy a…. escribirle una carta con palabras fuertes”.

“Eso definitivamente le enseñará”. Vonn sonrió.

Lex lanzó un puño carnoso, pero el semielfo lo esquivó con facilidad. A pesar de lo infantil del intercambio, la tensión se disipó y las risas bajas fluyeron por la sala mientras todos, excepto Errat, reían y sonreían.

Grimliir vio la expresión adusta en el rostro de Errat. “¿Qué pasa hijo?”

“Errat no entiende cómo vive, ni por qué”.

“Esa es una historia de mi propia debilidad, hijo -dijo Grimliir, bajando la cabeza-. Los demás querían que destruyera este cuerpo, por temor a que fuera un ancla para el alma del Prime si alguna vez escapaba de su prisión. Pero me negué, y en secreto sembré el cuerpo con otra alma, la tuya”. Una mirada de culpabilidad y dolor sacudió a

Grimliir y Errat tiró del hombre robusto para abrazarlo.

"¿Mi alma? ¿Quién era yo, padre?"

El antiguo Thalmiir dirigió su mirada hacia arriba, sonriendo al gigantesco autómata con forma de hombre. "El alma de mi hijo".

Errat se quedó con la boca abierta, al igual que los demás. Grimliir bajó la cabeza, con los hombros temblando. Errat se detuvo un instante antes de arrodillarse y abrazar a su padre.

"No estés triste, padre. Me salvaste".

"Te encarcelé. Te atrapé en este cuerpo, porque era egoísta, porque no podía soportar vivir sin ti. Errat, tu alma podría haber regresado a la Gran Forja, haber renacido y haber vivido una docena de vidas, haber sido madre y haber tenido hijos. Pero, te robé eso. Sólo pensé en mí y en mi dolor. Te fallé, hijo mío. Te atrapé durante miles de años en esta ciudad muerta, despierto, solo. Debería haberte encontrado cuando la ciudad cayó. Debería haberte encontrado en mi cámara de éxtasis".

"No. Entonces estarías muerto, y yo no tendría padre". Errat tiró de la cabeza del enano mayor hacia su hombro.

El llanto de Grimliir se hizo más fuerte y primero Gryph y luego los demás se inclinaron para poner una mano sobre el enano mayor. Pronto Grimliir se calmó y miró a Errat. "Eres un hijo mucho mejor de lo que me merezco. Te prometo que me esforzaré al máximo para demostrar que soy digno de ti".

"Ya lo hiciste, padre".

Grimliir lloró en silencio durante unos instantes antes de secarse los ojos. Una carcajada retumbante surgió en su interior y miró a los demás. No encontró ningún juicio en sus ojos, sólo simpatía y apoyo. Se encontró con la mirada de Gryph. "Vaya Guardián he resultado ser, todo un llorón y quejón".

Gryph sonrió y apretó el hombro del robusto enano. "No me gustaría que fuera de otra manera. Necesito gente que sea fiel a sí misma, que se permita sentir miedo, ira, amor y alegría. No cambies tus costumbres Grimliir, hijo de Braigmond. Son una fuerza, no una debilidad". Gryph miró a los demás. "Eso va por todos ustedes".

"En ese caso, tengo algo que quiero sacarme de encima", comenzó Lex.

Gryph y los demás miraron al NPC con aprensión, preguntándose qué clase de idiotez iba a salir de su boca. Lex inhaló y luego habló.

"Todos somos bichos raros y parias, pero si voy a morir a manos de un dios asesino, no hay un grupo de bichos raros con el que prefiera morir". Lex se detuvo y el silencio se hizo pesado ante sus palabras. Lex se frotó la mano contra la nariz, como un niño nervioso. "Y eso es todo lo que tengo que decir al respecto".

El grupo permaneció en silencio, algunos asintiendo, otros

sonriendo, todos sintiendo el pesado manto de sus emociones. Finalmente, una inesperada carcajada de Ovrym rompió la tensión. “Eres un hombre extraño, Lex, pero creo que empiezas a gustarme”.

“Crezco en la gente”.

“Como una infección por hongos no tratada”, dijo Vonn, recostándose en su silla.

Gryph se puso de pie y sonrió al resto del grupo. “Creo que es hora de dar por terminada la noche. Vayan, descansen, prepárense en lo que necesiten. Mañana llevaremos la lucha a un dios”. Las cabezas asintieron, las manos aplaudieron los hombros y el grupo se separó, en grupos y en solitario.

“Lex, vamos a comer algo. Necesito tu consejo sobre cómo gastar mis *puntos de ventaja*”.

“Oh, amigo, cena y compras. Sí que sabes cómo hacer que una chica se sienta especial”.

Varias horas más tarde, la barriga de Gryph estaba llena y su total de *puntos de ventaja* era menor. Pero Lex había demostrado su valía y Gryph tenía varias ventajas y subhabilidades nuevas que mostrar.

Había invertido dos puntos en los dos primeros niveles de la ventaja *Analizar Reducción de Habilidades*, lo que le daba la capacidad de contrarrestar el 50% de la eficacia de cualquiera de las habilidades de su oponente.

“Confía en mí, chico. Ese es enorme. Habría muerto mucho más si no hubiera contrarrestado el 50% de los ataques de la Agente. Pero asegúrate de elegir bien, porque sólo puedes elegir una habilidad por encuentro”.

Lex también le convenció de que necesitaba aumentar su poder ofensivo bruto. Abrió su árbol de ventajas de *Bastones/Lanzas*, y dedicó un punto al siguiente nivel de *Empalar* y *Parar*, y compró los dos niveles de *Golpe rápido*.

Árbol de ventajas de Bastones/Lanzas.

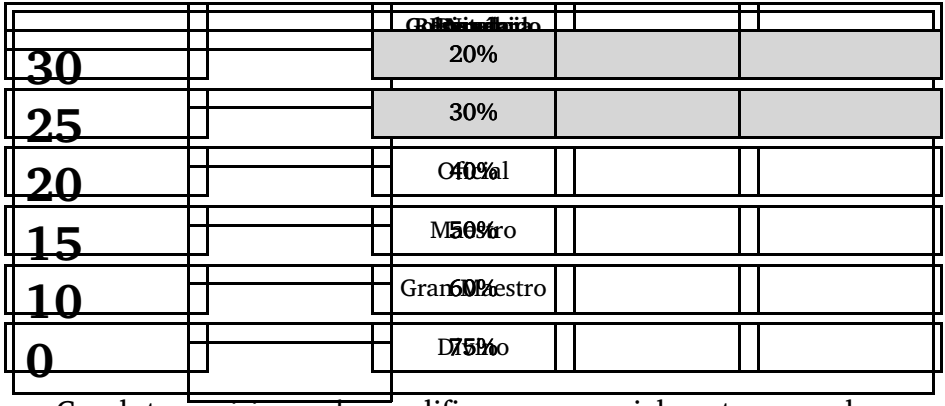
Empalar: *Un ataque agresivo iniciado tras un ataque exitoso. Empalar hace el doble de daño con una lanza. Los oponentes empalados no pueden moverse ni contraatacar durante 5 segundos.*

Aturdimiento: *Un ataque agresivo con un báculo que se inicia tras un ataque exitoso. El aturdimiento multiplica por 1,5 el daño e impide que el rival se mueva o contraataque durante 10 segundos.*

Golpe rápido: *Un ataque agresivo con un báculo o una lanza que se inicia tras un ataque exitoso. Golpe Rápido tiene el porcentaje de probabilidad indicado de realizar un segundo ataque con la misma cantidad de daño que el primero.*

Parada: *Los bastones y las lanzas proporcionan una buena defensa. Cuando un atacante asesta un golpe, la Parada bloquea el ataque y no causa ningún daño.*

Árbol de ventajas de Bastones/Lanzas .



Gryph tuvo visiones de amplificar exponencialmente sus poderosos ataques con lanzas utilizando la *Reducción de Habilidad* para contrarrestar la habilidad de *Armadura* de un oponente, o incluso su *Esquiva.* Una vez más, se demostraba que en los Reinos la aplicación inteligente del poder era mucho más eficaz que la fuerza bruta.

Siguiendo su tradición de tener siempre una reserva para las emergencias, Gryph guardó sus dos últimos *puntos de ventaja*. Sospechaba que, más pronto que tarde, encontraría la forma de gastarlos.

25

A la mañana siguiente, Gryph formó un *grupo de aventura* con Ovrym, Errat, Vonn y Lex. A todos ellos se les concedió un bonus de +25% a la experiencia y su *Boon 1 Enlace Telepático*. Hizo que Ovrym lanzara el hechizo para añadir a Tifala al vínculo y a los dos minutos tuvo que gritar a Lex.

Cállate y mantén el canal libre de charlas inútiles. Para probar el punto, cambió a la comunicación verbal. "Usa el vínculo sólo cuando necesitemos comunicarnos en silencio o a larga distancia. ¿Entendido?"

"Pero todo lo que sé es una charla inútil", se quejó Lex.

"En esto estamos de acuerdo", dijo Ovrym, y salió del Nexus.

Los demás les siguieron y pronto llegaron al *Círculo Portal* más cercano. Los finos círculos de metal incrustados en el suelo eran teletransportadores de corta distancia, otra de las muchas maravillas de los astutos altos Nimmerios.

Mientras que los altos mandos habían guardado celosamente los secretos de la fabricación de *las Puertas Portal*, habían compartido los *Círculos Portal* con los demás miembros de la Alianza. Esto llevó a Grimliir a creer que los dos sistemas de transporte se basaban en tecnologías diferentes. "Los Nimmerios construyeron su imperio a base de Puertas Portales. No hay forma de que compartan ese conocimiento, por muy segura que sea la Alianza. Algunos dicen que pagaron su codicia diez veces más cuando su ciudad cayó en la ruina".

En una revelación que no sorprendió a nadie, Grimliir era hábil en el mantenimiento y la reparación de los *Círculos Portal.* Había instruido a otros artesanos en este arte. Estos equipos habían trabajado incansablemente desde entonces y casi toda la red que conectaba Dar Thoriim y Sylvan Aenor estaba operativa.

"¿Soy el único que quiere vomitar después de usar estas malditas cosas?" preguntó Lex mientras el grupo salía del *Círculo Portal en* el Muelle de Sylvan Aenor. Habían necesitado tres saltos para llegar allí y a Lex no le gustaba que hubiera al menos ese número para llegar a la *Puerta Portal* más cercana a las ruinas Nimmerias.

"Sí, lo eres", dijo Ovrym y Gryph juró que vio una pequeña sonrisa cruzar el rostro del xydai. Si Gryph no lo conociera, diría que Ovrym

estaba disfrutando del tormento de Lex.

Subieron por el camino principal acercándose a Aurvendiel. Gryph sonrió al árbol empíreo, complacido al ver que pequeños brotes de nuevo crecimiento atravesaban la vieja corteza. Podía sentir la energía del árbol fluyendo sobre el valle, mientras sutiles pulsos de energía empírea calentaban su cuerpo, un regalo del espíritu empíreo reavivado que habitaba el antiguo árbol.

Lex miró hacia arriba a Aurvendiel y su humor mejoró. “Ese es un gran jodido árbol”.

Caminaron en silencio hasta llegar a la tienda de Yrriel. Ella había prometido enseñarle a Gryph la habilidad *Imbuir* en caso de que encontrara otros *Íconos Portal* durante sus viajes. Sospechaba que su verdadera motivación era no querer encajar ella misma el Ícono dañado, ya que había un porcentaje decente de posibilidades de que explotara al colocarlo.

Yrriel sonrió cuando entraron y Gryph estuvo seguro de que le guiñó el ojo a Lex. ¿De qué se trata *eso?* pensó Gryph, pero luego tuvo la cabeza entre las manos de ella y sintió que nuevos conocimientos fluían en su mente. Había muchas maneras de aprender una habilidad, pero la transferencia casi instantánea de conocimientos que podía lograr un Maestro de una habilidad era, con mucho, la más rápida. Era casi como descargar un archivo en un ordenador, si el archivo era una habilidad enfocada y el ordenador era tu cerebro.

Los hechizos se transferían de forma similar, pero el obsequiador debía ser al menos un Aprendiz en la esfera de la magia y estaba limitado a dos obsequios de este tipo a cualquier persona hasta que se convirtieran en Maestros a nivel 75.

En el Túmulo, Gryph había adquirido una variedad de hechizos de Tifala, Ovrym e incluso del diablillo Xeg. En aquel momento no sabía lo raro que era ese don. El conocimiento en los Reinos estaba celosamente guardado, tanto por el beneficio como por el poder.

Aprendiste la habilidad IMBUIR(ICONOS).

Nivel: *1.*

Rango: *Base.*

Tipo de habilidad: *Activo.*

Ahora puedes crear íconos imbuyendo piedras preciosas con tu propio mana para conseguir una gran variedad de efectos. También puedes recargar Íconos y puedes introducirlos y eliminarlos.

Tienes un 2% de posibilidades de imbuir un Ícono con éxito por nivel.

Puedes recargar Íconos con un coste de mana de 100/carga. Esta tasa se reduce en 1 por nivel.

Ahora puedes ranurar Íconos con una probabilidad de éxito del 50%. Este porcentaje de éxito aumenta un 2% por nivel. Si fallas en la colocación de los íconos, se producirá una explosión de mana con un efecto similar al de la retroalimentación de los fallos de los

hechizos.

Dedicó los siguientes minutos a enseñar también a los demás a *imbuir*, por si alguno de ellos necesitaba poner un ícono *portal* para volver a casa.

"Gracias Yrriel", dijo Gryph sinceramente, y ella le guiñó un ojo. "¿Qué más tienes para nosotros?"

"Unas cuantas *pociones de salud, mana* y *resistencia* para cada uno". Le entregó los pequeños paquetes que contenían los frascos y Gryph los añadió a su mochila, donde se clasificaron automáticamente en las ranuras correctas.

"Estos son increíbles", dijo Lex. "Gracias".

"Los tuyos van por cuenta de la casa", le dijo la elfa mayor a Lex dándole un repaso. "Me gustan los hombres con carne en los huesos. Si sobrevives a esto, te dejaré llevarme a un picnic en el bosquecillo".

Lex sonrió. "Más vale que sobreviva, hombre", susurró Lex por un lado de la boca a Gryph.

Gryph trató de ignorarlo, pero se encontró riendo ligeramente. "¿Así que los nuestros no son de la casa?"

Yrriel le dirigió una mirada ecuánime y luego sonrió. "Ahora eres un rico terrateniente, así que lo añadiré a tu cuenta".

"¿Cuenta?"

"¿Qué pensabas, que esto era una especie de colectivo?", preguntó con otra sonrisa socarrona.

Gryph sacudió la cabeza, y el grupo tomó el *Círculo Portal* más cercano al borde del Verde, la zona boscosa al noreste de Sylvan Aenor. Allí encontraron a Tifala, Grimliir y Gartheniel.

"¿Cambiaste de opinión?" preguntó Gryph a Tifala, esperando que lo hubiera hecho, pero sabiendo que no.

"No, pero el camino más rápido a casa es a través del Túmulo, suponiendo que Simón mantenga el control".

"Eso es un gran sí". Ovrym le puso una mano en el hombro y sonrió.

"Lo peor es que me envíe de vuelta aquí después de que descargue mis frustraciones con algunas bestias de las mazmorras". Los ojos la gnoma eran oscuros y fríos.

Sus comentarios molestaron a Gryph, pero pronto asintió. "Será bueno tenerte a nuestro lado, mientras estés con nosotros".

Gryph se volvió hacia la pareja de Guardianes. Grimliir lo agarró por el antebrazo y lo acercó, hablando en voz baja y ruda. "Asegúrate de regresar, muchacho. No quiero participar en el gobierno".

Gryph sonrió y asintió. "Haré lo que pueda". Se volvió hacia el semielfo. "Vigílalo por mí, ¿quieres?", y asintió hacia el enano.

"Me esforzaré por cumplir, mi Señor, pero sospecho que no seré

más eficaz para hacerle cambiar de opinión, una vez que la haya tomado, que con un baalgrath sobre la higiene".

"¡Harr!" Grimliir aulló. "Bien por ti, soy antiguo y sabio".

"Ya veremos", dijo Gartheniel.

Gryph sonrió y se situó con los demás dentro del círculo de metal platino. Con una inclinación de cabeza hacia los dos Guardianes, envió una orden mental al círculo y la realidad se desvió mientras se trasladaban al último círculo activo de la cadena. Su destino era el interior de los impenetrables muros de la Puerta de la Luna, una fortaleza que protegía el extremo occidental de la Serpentina de las salvajes ruinas de la antigua Nimeria. Gryph trató de divisar a los Vigilantes cuyo deber era vigilar la fortaleza, pero sólo divisó a unos pocos, los que querían ser vistos. Sabía que docenas de otros yacían ocultos a su vista, listos para atacar cualquier cosa que amenazara su hogar.

Farrengiir se reunió con el grupo cuando atravesaron la puerta. Tifala había atendido la infección del caos del recién nombrado Capitán de los Rangers, salvando su vida.

"Bienvenido, mi Señor, mi Señora", dijo Farrengiir, inclinándose.

"¿Cómo está el brazo?" preguntó Tifala.

"Estable mi señora. La infección sigue presente, pero las técnicas que usted enseñó a nuestros sanadores la mantienen a raya."

"Me alegro", dijo Tifala y se dio la vuelta, caminando hacia la puerta de la fortaleza. Farrengiir asintió a Gryph y ordenó a sus hombres que tomaran posiciones de flanqueo.

Salieron de la fortaleza y atravesaron la amplia zona de hierba. La *Puerta Portal* estaba a unos pocos kilómetros a través del bosque y cuando llegaron al arco de piedra el sol estaba en su cenit. Una serie de emociones confusas recorrieron a Gryph ante la vista. Aunque sabía, en la parte lógica de su cerebro, que regresar al Túmulo era el paso correcto, temía volver a la mazmorra mortal.

"Manténganse atentos a cualquier bestia, infectada por el caos o de otro tipo", dijo Farrengiir con voz profunda. Sus hombres tomaron posiciones defensivas en un amplio arco. "Manténganse atentos a cualquier lutín". Una sonrisa de satisfacción cruzó el rostro del capitán de los rangers cuando Gryph se dirigió a él con una mirada que decía claramente: "Bastardo".

"¿Qué es un lutín?" Preguntó Lex.

"Estilistas", dijo Ovrym secamente.

Unas risas bajas recorrieron el claro e incluso Tifala sonrió ligeramente. *Lo aceptaré, aunque sea a costa de algo de dignidad*, pensó Gryph, pero aun así le lanzó a Ovrym una mirada de "lo pagarás". Gryph se acercó al arco y sacó el Ícono *Portal* agrietado de su bolsa. Por instinto, el resto del grupo retrocedió, pero Gryph agarró a Lex

por el cuello de su túnica antes de que pudiera retirarse.

"Amigo, eso no está bien", murmuró Lex en voz baja.

Gryph le dio una palmadita en el hombro. "¿Crees que no sé lo que estoy haciendo?"

"No."

Gryph sonrió y lo dejó ir. "Bien, ve allí. Si exploto, te veré después de renacer".

Lex frunció el ceño, pero se quedó dónde estaba. Gryph asintió y volvió a mirar la *Puerta Portal*. Era un arco de tres metros de altura lo suficientemente ancho como para dejar pasar un carro grande. La hiedra y la suciedad cubrían la antigua piedra, pero ni el viento ni el agua habían borrado las intrincadas runas de su superficie. Al *parecer, los nimerianos construían para durar*.

En el lado izquierdo del arco había una serie de ranuras para íconos. Yrriel, el herrero enano Belgaarm y la erudita humana Eadweanna habían estudiado durante días la biblioteca de Dar Thoriim en busca de información sobre las *Puertas Portal.* Aunque el secreto de su fabricación se perdió, sí descubrieron cómo funcionaba el sistema. Ella se lo había explicado en una sesión informativa.

"Por lo que sabemos, cada puerta tiene una cadena única de símbolos rúnicos que la identifican. Todo lo que tienes que hacer es teclear la secuencia correcta, activar el arco y podrás atravesarlo", había dicho Yrriel.

"Como el maldito Stargate", había dicho Lex con tal exuberancia que todas las miradas se volvieron hacia él. "Yo seré el brillante, y a la vez robusto, Daniel Jackson". Señaló a Errat y Gryph. "Tú eres tan Teal'c y supongo que te toca ser el coronel Jack O'Neil".

"A nadie le importan tus estúpidas películas Lex".

"Esta estúpida película fue genial, y dio lugar a una serie aún mejor".

"Estas películas, ¿son los mitos de tu pueblo?" había preguntado Ovrym.

"Sí, lo son". Lex miró a Ovrym por un momento. "Y tú puedes ser Sam Carter". Se volvió hacia Errat y susurró. "Es una chica".

"Ja. Es gracioso porque Ovrym es un chico, no una chica", dijo Errat con voz alegre y miró a Ovrym, cuya expresión estoica apenas dejaba entrever su molestia.

Lex sonrió y le dio una palmada en la espalda a Errat. "Ves, te dije que esto del género no era tan difícil".

"¿Podemos volver a la realidad, amigos?" Gryph miró al dúo que aún reía hasta que se callaron. Volvió a mirar a Yrriel. "Por favor, continúen".

"Así que para abrir una puerta hay que saber la dirección de esa puerta".

“Y no tenemos una dirección para el Túmulo”, dijo Tifala.

“O cualquier otro lugar”, dijo la mujer elfa con un movimiento de cabeza. “Pero hay alguna esperanza. La puerta es semi-consiente y recuerda la secuencia de la última puerta que marcó”.

“¿Así que sólo tenemos que pulsar rellamada?” Lex se burló hablando por un teléfono invisible.

Yrriel sonrió al fornido ordoniano. “Sí. Activa la puerta y pulsa la runa de retorno y debería abrirse de nuevo al Túmulo”.

“¿Entonces qué? ¿Llegamos y nos relajamos? ¿Sin una especie de páginas amarillas no podremos marcar en ningún otro sitio?”

“Supongo que estas páginas amarillas son un tomo de conocimiento esotérico de su mundo”, dijo Ovrym, y obtuvo un encogimiento de hombros y un asentimiento de Lex. “Tal vez el Túmulo contenga lo que necesitamos. Después de todo, Ouzerio atesoraba conocimientos”.

“Es un riesgo, pero creo que vale la pena correrlo”, dijo Gryph, mirando a cada uno de los miembros del *grupo de aventureros*. Uno a uno asintió, incluyendo a un reacio Lex.

“Si terminamos caminando, me das un chanchito”.

Ahora, cuando Gryph introdujo el Ícono *Portal en* la ranura superior de la puerta, la posibilidad de una explosión se hizo real. Empujó a *Mana* hacia el espacio entre el arco de piedra y la gema, tal y como le había enseñado Yrriel. La puerta se resistió, como dos imanes de polos positivos que se empujan entre sí, pero Gryph se concentró y la joya encajó en su sitio.

“Sí. No hay explosiones”.

“Todavía no lo he encendido, Lex”.

El fornido ordoniano retrocedió unos pasos. Gryph lo ignoró y envió la orden de activación al Ícono.

26

La luz gris plateada se arremolinaba en el interior de la gema blanca, revoloteando por la grieta mientras la energía almacenada intentaba encontrar un camino claro hacia la puerta. El resplandor se elevó y se desvaneció varias veces antes de salir del Ícono y entrar en la puerta.

Gryph puso la mano sobre la runa de retorno y presionó. Se hundió unos centímetros y una banda de *Energía Etérea* se expandió hacia arriba desde el Ícono y alrededor del arco. Cuando llegó al lado opuesto, un bajo zumbido se elevó al borde del oído de Gryph. Su habilidad ***Oído agudo*** hizo llegar a sus oídos lo que parecían palabras, pero en un idioma que ni siquiera su *don de lenguas* podía entender.

"Eso fue bonito y todo, pero no pasa nada", se quejó Lex, ajustando su entrepierna.

"Sí, lo es", dijo Gryph y retrocedió. Un punto de luz apareció en el centro del arco y trató de expandirse, pero chisporroteó como si le faltara energía. Sea cual sea la extraña inteligencia que dirigía el arco, comprendió que, a pesar de la falta de energía para abrir una puerta completa, un portal microscópico seguía sirviendo al propósito de Gryph. "Es hora de ver si esto funciona".

Ovrym tomó la cabeza de Gryph entre sus manos y el brillo de la magia del pensamiento fluyó alrededor de sus manos. Gryph cerró los ojos e inspiró, calmándose mientras su mente se expandía hacia el exterior. Empujó su voluntad a través de la abertura del arco y pronto estuvo dentro del Túmulo.

Gryph flotaba sobre el suelo, una entidad invisible y sin forma. Pasó un momento contemplando lo extraño de la sensación antes de mirar a su alrededor. Varios caballeros del terror se mantenían como centinelas en la sala, pero fue el renacido sentado en el trono de hueso fundido el que hizo que el cuerpo inexistente de Gryph se estremeciera.

Una calavera flotando en medio de un cuerpo con túnica de

oscuridad espectral. ¿Era éste el Rey del Túmulo, de alguna manera, regresado? Los temores de Gryph desaparecieron rápidamente cuando el renacido no muerto apoyó su huesuda barbilla en su mano esquelética y gimió.

"Estoy taaaan aburrido... otra vez".

Gryph se relajó. Sin duda se trataba de Simón. Estaba a punto de ampliar su mente cuando la voz de un muerto hizo que se le erizaran los pelos fantasmas de la nuca ausente.

"Podríamos jugar a un juego", llegó la sedosa voz del traidor Dirge.

Gryph giró la cabeza para ver a la astuta asesina egipcia mirándole fijamente, o más bien a través de él. ¿Cómo? se preguntó Gryph. Dirge había sido el líder de la Compañía Gris, una banda de cazadores de tesoros y maleantes que había quedado atrapados en el Túmulo años antes de la llegada de Gryph a los Reinos. Ovrym había formado parte de su grupo hasta que el xydai se enteró de verdad sobre la relativa seguridad de la Compañía Gris en el Túmulo. Dirge había estado sacrificando miembros al Rey del Túmulo, asegurando su continua supervivencia. Gryph iba a ser la siguiente víctima cuando se dio la vuelta a la tortilla al traidor asesino. Dirge murió a manos de Ovrym, víctima de su propia arma envenenada. ¿Cómo es que está aquí ahora? ¿Simó*n me traicionó?*

Gryph se obligó a mantener la calma al darse cuenta de que Dirge estaba gris, cetrino y que algunas partes de él habían empezado a pudrirse. *Está muerto*, se dio cuenta Gryph y sus ojos se volvieron hacia Simón. ¿Qué *hiciste, Simón?*

Sin perder más tiempo, Gryph introdujo sus pensamientos en la mente de Simón. ¡*Simón*!

"¡Ahhh!" gritó Simón, con la voz quebrada como la de un adolescente. El espectro se tambaleó hacia delante y cayó del trono, la niebla de la capa y el cuerpo se disipó mientras el cráneo se estrellaba contra el suelo. Un momento después, la calavera se levantó del suelo y el cuerpo volvió a formarse, con la cabeza girando de un lado a otro, buscando. Al no encontrar nada, Simón giró en redondo, como un niño asustado que ve monstruos imaginarios. "¿Gryph?"

Sí, chico, soy yo. Lo siento. No tengo mucho tiempo. Necesitamos que abras la puerta portal al valle. Estoy aquí con Ovrym, Tifala y algunos otros. Necesitamos tu ayuda.

Simón se removió como un adolescente que sabía que estaba en problemas inminentes, pero no estaba muy seguro de qué fechorías se habían descubierto. "Sí, no es un buen momento... para mí".

¡Simón! gritó Gryph, e incluso a través del enlace psíquico pudo sentir cómo Simón se estremecía. *Abre la puerta ahora*. Gryph se encogió al ver lo mucho que se parecía al Coronel.

"Pff, está bien amigo", refunfuñó Simón y se volvió hacia la *Puerta*

Portal. “Relájate y dame un momento”. Pasó por delante de un caballero temible que miraba fijamente a la *Puerta Portal*. Simón golpeó al monstruo no muerto en la nuca, arrancándole el casco de la cabeza. “¿No te dije que vigilaras la puerta? Inútil, imbécil”.

Si el abuso irritó al temible caballero, no lo demostró. Un sonido como el gorgoteo de un retrete desbordado llegó a los oídos de Gryph, sólo para cesar cuando Simón volvió a reprender a la criatura. “Sí, lo sé, Nnnnggggggg”, murmuró Simón.

Simón extendió una mano esquelética y golpeó las runas de control de la *Puerta Portal*. Gryph hizo retroceder su mente a través de la micro puerta, sin querer arriesgarse a que se cerrara mientras su mente estuviera al otro lado. Sospechaba que su mente volvería a su cuerpo, pero no estaba dispuesto a arriesgarse a equivocarse.

Gryph abrió los ojos en el valle justo cuando la singularidad de energía que giraba en el centro del arco desapareció. Gryph levantó la mano y retiró el Ícono *Portal* dañado. Actualmente, era su única forma de activar las puertas, y podría resultar invaluable si tenían que enviar un mensaje.

“¿Funcionó?” Preguntó Lex.

“Ya veremos”. Gryph se quedó mirando la puerta, con el corazón retumbando a cada segundo que pasaba.

“¿Seguro que puedes confiar en este chico?” preguntó Lex, arrastrando los pies con impaciencia.

“Sí”.

“El tono de tu voz no me tranquiliza amigo. Recuerda lo que te dije sobre las espaldas de los cerdos. Yo ...”

Lex no terminó su queja cuando la luz brilló en el arco. La energía se expandió hacia el exterior y antes de que sus mentes pudieran procesar el cambio existía otro lugar más allá del arco.

“Bueno, yupi nosotros”. Lex le indicó a Gryph que pasara. “Después de ti”. Gryph le frunció el ceño a Lex antes de atravesar la puerta.

“Se te nota el miedo”, dijo Ovrym mientras también pasaba junto al NPC y atravesaba el portal. Tifala, Errat y Vonn pasaron, dejando a Lex solo con los rangers.

“Sólo estaba siendo educado”, murmuró Lex, mirando a Farrengiir, cuya leve sonrisa delataba las patrañas del ordoniano. “¿De qué hay que asustarse?” Lex se tapó la nariz y pasó. Un momento después, la puerta brilló y se cerró.

Sus ojos tardaron un momento en adaptarse a la penumbra y Gryph se volvió hacia Simón. El adolescente no muerto estaba sentado en su trono, flanqueado por Dirge y unos cuantos caballeros del terror, cuando Lex chilló.

“¿Qué demonios es eso?”

Gryph se volvió para ver al ordoniano agarrando el brazo de Tifala. Ella miró fijamente a Lex y él lo soltó como quien descubre que el palo que acababa de coger era en realidad una serpiente venenosa. “Lo siento”.

“Ja, pensé que te ibas a cagar encima, amigo”, dijo Simón, golpeando con la mano su huesuda rodilla. “¿Viste su cara Dirge? Oh hombre, eso fue divertido”.

“Sí, fue bastante divertido”, dijo Dirge, sin mirar a Lex, sino a Ovrym. El xydai le devolvió la mirada, con la mano en la espada. “Me alegro de verte, viejo amigo”.

“Da un solo paso y te vuelvo a matar”.

“Bueno, eso es antipático. Debería ser yo el que guarde rencor, después de todo tú asesinaste mi alma”.

“Con el arma que intentaste usar en mí”. El xydai desenfundó los primeros centímetros de su espada. “Explica cómo sigues siendo tú”.

“Ojalá lo supiera. Algún tipo de eco de memoria residual, tal vez. El Rey Skully aquí presente me ha resucitado, ¿cuántas veces hasta ahora?” Miró a Simón, que asintió. “Cada vez sigo siendo yo, sólo que un poco menos. Uno pensaría que eso me molestaría, pero últimamente no me importa casi nada. Tal vez no tener alma significa que no puedo echar de menos tener un alma”.

La tensión se mantuvo hasta que un comentario sarcástico de Lex la rompió: “Él habla mucho”.

Tifala miró al NPC con cara de “y deberías hablar”.

“Sí, es bastante molesto la mayoría de los días”, coincidió Simón.

“Entonces, ¿por qué traerlo de vuelta?” preguntó Gryph.

“Lo intenté con los otros tipos, pero todos eran cáscaras vacías. Una persona puede sentirse muy sola cuando sus únicos amigos son cadáveres sin cerebro”. Gryph asintió, admitiendo el punto. “Puede que mi chico Dirge tenga razón en lo de las almas. Ninguno de sus otros compañeros conservó sus antiguas personalidades. Pero no te preocupes, pronto me cansaré de la suya y lo mataré de nuevo”.

“Permíteme acelerar esa tarea por ti”. Ovrym dio otro paso hacia Dirge y desenfundó su espada.

“Woah, relájense todos, todos somos amigos aquí, excepto tal vez ustedes dos”. Dijo Simón moviendo un dedo esquelético entre Dirge y Ovrym. Bajó del trono, se acercó a Lex y le tendió la mano. El NPC retrocedió unos pasos, pero tomó de mala gana la mano del renacido. “Soy Simón y esta es mi mazmorra”.

“Mi mazmorra”, corrigió Gryph, poniendo una mano de contención en el antebrazo de Ovrym. Después de matar al Rey del Túmulo, Gryph había recibido una serie de indicaciones que detallaban el nuevo statu quo de la antigua mazmorra. Mientras que Simón era el amo del Túmulo, Gryph, que había derrotado a su último señor, era su

dueño, lo que lo convertía en el jefe de Simón.

"Sí, claro. Por supuesto. Tu Túmulo. Mi Túmulo. Es básicamente todo lo mismo. Entonces... ¿por qué estás aquí?"

La frustración creció en el interior de Gryph y pensó en sermonear al adolescente cuando se dio cuenta de lo absurdo de la idea. Simón podía ser un mocoso, pero efectivamente tenía miles de años y había pasado por un infierno que pocos podían entender. Había un momento y un lugar para todo y ahora no era el momento de dar lecciones paternas condenadas al fracaso. "Tenemos que usar la puerta para llegar a un pueblo llamado la Guardia de Harlan".

"Sí, no puedo hacerlo. Sólo hay una ubicación almacenada en la puerta y acabas de venir de ella".

"Ouzeriuo atesoraba conocimientos", dijo Tifala. "Esperamos que tenga una lista de otras ubicaciones de puertas en algún lugar de aquí".

"Tiene sentido", dijo Simón. Poniendo una mano en su barbilla mientras contemplaba la idea. "Si lo hace, es probable que esté en su antiguo..." Una repentina mirada de pánico detuvo los pensamientos de Simón y levantó la vista, las luces brillantes que le servían de ojos se ensancharon. "Um, pensándolo bien, dudo que supiera algo al respecto. Lo siento, nos vemos".

"¿Simón?" Preguntó Gryph, con la voz rozando el enfado.

"¿Sí?" El cráneo de Simón intentó de alguna manera fingir inocencia. Era una visión inquietante.

"¿Qué escondes?"

Un suspiro salió de Simón y luego sus hombros se desplomaron. "Probablemente sea mejor que te lo enseñe".

27

Simón los condujo a través del Túmulo y pronto Gryph y Ovrym se tensaron al darse cuenta de hacia dónde se dirigían.

"La sala del ooze negro". Ovrym metió la mano en su bolsa y sacó varios viales de las pociones de plata coloidal, repartiéndolos entre el resto del grupo. Las pociones habían demostrado ser un arma eficaz contra el enorme ooze negro la última vez que se habían enfrentado a él. Lex miró la poción con curiosidad, pero una mirada severa de Gryph interrumpió cualquier pregunta.

El ooze negro era un enemigo horrible capaz de disolver la carne y la mayoría de la materia inanimada. Wick casi había perdido la vida a manos de la criatura y, si Gryph se concentraba lo suficiente, casi sentía las quemaduras ácidas que había sufrido al salvar al gnomo.

Eso ya había sido bastante aterrador, pero luego Gryph había presenciado una versión más pequeña del ooze vomitado por el Rey del Túmulo, como un vómito de bebé profano, y el horror del ooze negro aumentó. No lo entendía del todo, pero era una especie de magia de alma caída. Sólo presenciar a Ouzeriuo engullendo sin ganas partes del alma de Wick como si fuera un festín decadente había sido más horripilante, y sólo por poco.

Gryph no tenía ningún deseo de volver a enfrentarse a la criatura, pero cuando el grupo dobló la esquina y vio la entrada a la sala del ooze negro, Gryph supo que era poco probable que cumpliera ese deseo. Se detuvo a unos pocos centímetros de una línea de plata clavada en el suelo. El metal era un anatema para el ooze negro y lo quemaba al contacto.

Gryph esperaba que el ooze sin forma les lanzara un tentáculo al doblar la esquina, pero lo que vieron fue mucho peor. Sentado en un trono hecho de un cambiante ooze negro había una forma humanoide que llevaba una túnica y un bastón también hecho de ooze.

"Simón, ¿qué es eso?" Gryph sacó su lanza y expandió su broquel. Detrás de él, los demás prepararon sus propias armas.

“Parece el Rey del Túmulo”, dijo Tifala conmocionada.

Las luces de los ojos de Simón se convirtieron en rendijas mientras entrecerraba los ojos ante la pulsante criatura. “¿De verdad? No lo veo”.

“¡Simón!” Dijo Gryph, su irritación hirviendo.

“Bien, es él, o algún tipo de eco de la memoria o algo así. Apareció unos días después de que te fueras y ha estado rondando desde entonces. Ouzeriuo estaba celoso de su conocimiento y el Túmulo cree que alguna parte de él vive y habitó lo único disponible”.

«¿El Túmulo piensa?” La ira de Gryph atrajo de nuevo la atención de Simón.

“Sí, el Túmulo piensa. Somos un poco amigos ahora desde que nos unimos”. Simón vio que Gryph no entendía. “Bien, déjame simplificar esto. El Túmulo está vivo, es un ser hecho de energía que reside en los pasajes y habitaciones del Túmulo. Así que estamos como dentro de su cuerpo. Es una forma de vida simbiótica que necesita un huésped que le ayude a crecer y alimentarse”.

“¿Alimentar?” Una mirada de pánico apareció en el rostro de Lex y se apartó de la pared en la que estaba apoyado.

“No te preocupes, no te comerá, a menos que mueras. Entonces te disolverá y consumirá tu fuerza vital. Pero no te preocupes, tu maquillaje seguirá existiendo en la memoria del Túmulo, y podremos rehacerte, bueno un muerto más tonto, pero ¡hey! mejor que nada”.

“No, no lo es, bastardo asqueroso”. Lex saltó de un pie a otro desesperado por limitar su contacto con el suelo. Vonn abofeteó al NPC ganándose un gruñido y una mirada.

“De ahí salió Dirge”, se dio cuenta Ovrym.

“Exactamente. Ves, lo entiendes”, dijo Simón con una sonrisa. “No hay que preocuparse”.

“Eres pésimo para consolar a la gente”, murmuró Lex, alejándose lo más posible de cualquier pared.

“Quiero hablar con el Túmulo”, dijo Gryph, volviendo a centrar al grupo en el asunto que tenían entre manos.

“Sí, realmente no hay necesidad de eso. Pregúntame lo que quieras saber y te lo preguntaré”.

“No fue una petición”. El aire brilló alrededor de la mano de Gryph y se acercó a Simón y le agarró el cráneo con la mano.

“No es genial, amigo”, se quejó Simón antes de que tanto sus ojos como los de Gryph se cerraran.

Gryph no estaba seguro de que el *Enlace Telepático* funcionara con Simón. Después de todo, no era un ser de carne y hueso con cerebro. Pero sintió que se establecía una conexión entre su mente y la de Simón. La rareza de lo que era Simón fluyó sobre él. No estaba del todo vivo, ni muerto, sino algo intermedio.

Es un nomuerto, dijo una voz etérea.

Amigo, sabes que odio ese término.

Sin embargo, es lo que eres.

Bien. Lo que sea. Ustedes dos hablen, pero sean rápidos. Ya estoy aburrido.

Hola Gryph. Gracias por liberarme de Ouzeriuo.

De nada, pensó Gryph. *Puedes devolverme el favor ayudándome a conseguir la información que necesito.*

Simón me dice que buscas usar la red de Puertas Portal.

Sí. Necesito llegar a algún sitio y rápido.

Entonces estás en el lugar correcto. Esta sala más allá de la barrera de plata contiene la biblioteca de Ouzeriuo y probablemente un registro de todo lo que sabía sobre el sistema de puertas. Aunque no puedo decir lo que sabía y lo que no sabía.

Entonces, ¿todo lo que tenemos que hacer es derrotar al ooze negro y esperar que el conocimiento esté ahí? preguntó Gryph.

Suena fácil, dijo Simón. El desacuerdo se hizo sentir a través del enlace mental. ¿Qué, es sólo una gran mancha?

Que ataca y disuelve todo lo que toca. Gryph se esforzó por fruncir el ceño a través del enlace mental cuando un recuerdo volvió a la mente de Gryph. *Durante la batalla con el Rey del* Túmulo, él, vomitó una versión más pequeña del *ooze hacia mí.*

Sí, son un residuo de su proceso de alimentación.

Asqueroso, Simón tuvo una arcada mental. *Como una caca de vómito.*

Simón, regañó Gryph, tratando de apartar la imagen de su mente. Volvió a centrar su atención en el Túmulo. *Si él los creó, ¿por qué no podía controlarlos?*

Era demasiado débil. Al negarse a unirse a mí, nos condenó a ambos a medias vidas de debilidad e inanición. Se negó a compartir el poder, condenándonos a ambos a una lenta e inevitable degradación. Por eso no pudo dominar el Túmulo. El wyrmynn, la Compañía Gris, el arboleth y el ooze negro crecieron más allá de su control. Así que atrapó al ooze negro tras el círculo de plata para que custodiara lo único que atesoraba, aparte de su propia y miserable media vida.

Conocimientos.

Sí. Como ves, era un hombre capaz de una gran maldad en busca de un poderoso conocimiento. Ahora posees un poder que llegó a los Reinos gracias a esa maldad.

El Túmulo se refería a la habilidad *Magia del Alma* de Gryph. Era su habilidad de mayor nivel, una que había *asimilado* de Ouzeriuo tras matar al renacido. Lamentablemente, Gryph no poseía ni un solo hechizo de la esfera. No era de extrañar, ya que se trataba de una de las habilidades más raras de todos los Reinos. *Me pregunto si habrá*

algún hechizo en la biblioteca.

Los pensamientos furiosos de Simón hicieron que los pensamientos de Gryph quedaran en el fondo de su mente. *Ese soplapollas consiguió su poder torturándome y asesinándome,* dijo Simón, el miedo uniéndose a la ira en su tono.

Lo siento por eso Simón. Fue un destino horrible, el que envió el Túmulo.

¿Lo viste morir? preguntó Gryph conmocionado.

Siento todo lo que Simón fue y es.

Es menos espeluznante de lo que parece, murmuró Simón.

Gryph dejó pasar el comentario. *Entonces, ¿lo que necesito está ahí?*

Si es que está en alguna parte. Y no, no tengo ninguna habilidad para derrotar al ooze negro, aparte de enviar a los caballeros del terror como refuerzos. Sin embargo, estoy en deuda con usted, así que le ofreceré toda la ayuda que pueda.

¿Deuda?

Si no me hubieras liberado de Ouzeriuo, pronto habría quedado inactivo. Aunque no se trata de una muerte permanente, es poco probable que hubiera despertado.

¿Por qué no?

Las mazmorras dormidas requieren una infusión masiva de energía vital para volver a despertarse, y la vida consiente es la más poderosa de todas.

Estás hablando de sacrificios humanos, envió Gryph, con alarma en su tono.

Es la fuente más potente.

¿Puedo dejar vivir a esta entidad? pensó Gryph para sí mismo. ¿Podría matarlo si quisiera? Gryph miró el ooze negro y se preguntó si el conocimiento de cómo lograr esa hercúlea tarea también estaba escondido en la habitación. Entonces se le ocurrió otro pensamiento.

Dijiste que era el señor de este calabozo. ¿Qué significa eso?

Tienes pleno acceso a mi interfaz y, mientras tenga suficiente energía para mantenerme, puedes gastar mis puntos de mazmorra como creas conveniente. Los puntos de mazmorra se utilizan para generar criaturas y tesoros, para mejorar las habitaciones del Túmulo para desbloquear nuevos poderes y habilidades.

¿Para poder alimentarse de más vida?

Sí, dijo el túmulo sin ningún atisbo de disculpa. *Mi propósito es vivir y expandirse, como el de todas las criaturas vivas.*

No es tan malo como parece, prometió Simón.

El mal y el bien son conceptos mortales. Me alimento porque debo hacerlo, como todos los seres vivos. Sin embargo, desde que me uní a él, Simón me ha empujado en una dirección más "moral".

Porque soy un buen chico, envió Simón.

Sí, así es. No había ningún indicio de broma en el tono del Túmulo.

Dime esto, ¿por qué no debería obligarte a morir de hambre hasta que te quedes dormido?

Porque la vida es un conflicto. Proporciono un lugar para que la vida evolucione, mejore. Sí, algunos morirán, pero los que no lo hagan se harán más fuertes, serán mejores. Esto sucede en el mundo en general todos los días. Las mazmorras simplemente concentran la intensidad de esa evolución. Hay otras recompensas que puedo conceder cuando pueda. Llevas estos beneficios contigo incluso ahora.

¿Qué quieres decir? preguntó Gryph.

Sólo estás aquí porque mi amigo el Túmulo te ayudó, dijo Simón. *Primero, te dio todo ese dulce botín, como esa coraza y esos brazaletes. Segundo, debilitó al arboleth y luego al Rey del Túmulo para que tuvieras una oportunidad. No pensaste realmente que eras tan duro, ¿verdad?*

Gryph no dijo nada, pero no lo necesitaba.

Ja, lo hiciste. Wow hombre, por favor dime que no eres tan novato todavía. Es probable que te maten, y eso no sería muy bueno para mí y para Tumu.

Te dije que no me llamaras Tumu, dijo el Túmulo en el primer tono de enfado que Gryph había escuchado del Túmulo.

Bien, lo que sea, viejo gruñón del agujero en el suelo.

La risa de Gryph no alivió su preocupación por la mazmorra depredadora. Pero los Reinos eran un lugar duro, y el Túmulo podía ayudar a su pueblo a ser más fuerte, y por tanto más seguro. Necesitaba saber más y abrió su *Interfaz de Mazmorra*.

El Túmulo-Mazmorra inteligente - Señor: *Gryph.*
Maestro: *Simón*
Nivel actual: *2*
Nivel verdadero: *8*
Estado: *Hambriento*
Salud: *22.567/86.890*
Puntos de Esencia Vital: *1,687*
El Túmulo es una de las mazmorras consientes más antiguas de todo Korynn, pero años de abandono lo han dejado hambriento. Ahora que se ha unido a un huésped, puede consumir energía y experiencias.

Hizo clic en la pestaña de *Puntos de Esencia Vital* y una gran cantidad de información apareció en su visión. En ella aparecían principalmente las criaturas que podía engendrar con los *Puntos de Esencia Vital,* pero también había varias zonas en gris que detallaban otras criaturas, salas, expansiones y habilidades.

¿Por qué algunas de estas funciones están en gris?

Desde que me degradé, he perdido muchas de mis capacidades. Tendré que volver a ganar mis niveles para recuperar esas habilidades.

Gryph asintió y se concentró en las criaturas que podían engendrar. Había ratas de túmulo y wyrmynn, baalgrath y caballeros del terror. También observó que Dirge y varios de los demás miembros de la Compañía Gris estaban en la lista. Dirge costaba diez veces más *Puntos de Esencia Vital que sus compañeros.*

¿Es Dirge mucho más caro que los otros humanos porque es *consciente?*

Sí, mi suposición era que como Ovrym destruyó su alma, su intelecto no tenía dónde ir, así que se quedó con su cuerpo. Cuando asimilé su cuerpo, la codificación de su consciencia aún estaba presente. Pero la consciencia cuesta poder.

Gryph asintió y volvió a la lista. Fue entonces cuando vio algo que le aterrorizó de verdad. ¿Arboleth? Ver el nombre del demonio *etéreo* en la lista lo conmocionó. *El* coste de generar uno era asombroso, pero Gryph no permitiría que naciera otro demonio etéreo en este mundo.

Sí, su cadáver seguía aquí después de que me uní a Simón, y a pesar de su minuciosa disección, pude asimilar su patrón y su energía.

Estoy prohibiendo oficialmente que cualquiera de ustedes vuelva a engendrar un arboleth.

Un curso de acción sabio. Envió el Túmulo.

Gryph le dirigió a Simón el equivalente mental de una mirada expectante y el adolescente sin edad accedió de la forma en que sólo un adolescente puede hacerlo. *Bien. No eres divertido.*

Gryph pensó durante unos momentos y luego se decidió.

Te permitiré seguir existiendo, alimentándote, pero habrá reglas que deberás seguir. Cualquiera que entre aquí debe hacerlo por su propia voluntad. Los investigaréis antes de que lo hagan y rechazaréis a los que no tengan posibilidades de sobrevivir. No nos aprovecharemos de los débiles. Acatarán mis reglas y la brújula moral de Simón. ¿Entiendes?

Yo sí.

Gryph esperó a que Simón aceptara. Sintió el equivalente mental de un asentimiento y Simón dijo que "tenía un tipo" que podía ayudar en el proceso de investigación.

Si me entero de que han violado los términos de este acuerdo, no dudaré en cerrar las puertas, enterrarlos y dejarlos morir de hambre. ¿Está claro?

Lo es.

¿Simón*?*

Sí, papá, dijo Simón con el tono exasperado que sólo un adolescente puede reunir.

Bien, ahora volvamos a los demás.

Gryph dio por terminada la conversación y volvió a estar en el pasillo fuera de la biblioteca. Él y Simón se habían desplazado por el recodo del pasillo. Tifala estaba atendiendo una herida en el brazo de

Ovrym.

"¿Tienen una buena charla?" Preguntó Lex con veneno.

Gryph estaba a punto de preguntarle a su taciturno NPC por qué estaba tan malhumorado cuando una mancha de ooze negro salpicó la pared cercana al recodo. Chisporroteó mientras consumía el musgo que se aferraba a las paredes y luego cayó al suelo y se dirigió hacia ellos. Vonn clavó en él una daga que brillaba en la tenue luz del Túmulo. El ooze negro se arrugó y humeó y luego se disolvió bajo su toque. Gryph lo miró sorprendido.

El maleante se encogió de hombros, respondiendo a la pregunta no formulada de Gryph. "Es de plata. Le quité el par a un noble imbécil en la Guardia de Harlan. Siempre quise venderlos. Me alegro de no haberlo hecho".

"Yo también", dijo Gryph y luego se volvió hacia los demás. "¿Por qué el ooze negro está tan enojado como para arrojarnos trozos de sí mismo?" No fue una sorpresa que todas las miradas se dirigieran a Lex.

"¿Qué? Sólo tiré una". Lex levantó una de las bombas de plata de Ovrym. "Se puso gruñón".

"Si el ooze puede arrojar trozos de sí mismo por encima de la barrera, ¿por qué no se mueve por encima de ella?" preguntó Gryph, pasando los ojos por Tifala, Ovrym y luego por Vonn. Los tres se encogieron de hombros.

"Sí, no me preguntes a mí, el Maestro del *Análisis",* dijo Lex con un mohín. Gryph se volvió hacia él y tras un momento bajo la intensa mirada el mohín desapareció. "Bien. La plata no sólo disuelve su cuerpo, sino que le arranca su consciencia. Las pequeñas manchas son como tú y yo desprendiéndose de la piel, pero si tratara de moverse sobre la plata, volvería a ser una mancha impulsada por los instintos y no un aspirante de Ouzeriuo semiconsciente".

"¿Cambiaste la pronunciación a ooze?" preguntó Vonn.

"Sí, bastante bien, ¿eh?"

"En realidad sí, sí lo es".

Gryph miró a Lex. "¿Sabes cómo vencerlo?"

"Tal vez, pero no te va a gustar".

28

Creí que los NPCs debían ayudar y asistir, no sugerir un suicidio lento y doloroso", refunfuñó Gryph después de que Lex le explicara su plan. El NPC se encogió de hombros mirando a Gryph sin humor ni remordimiento. Gryph asomó la cabeza por la esquina y su mirada se posó en el ooze negro ácido cuya forma humanoide burlona era, de alguna manera, más perturbadora de lo que había sido su original.

Una mancha de lodo ácido voló hacia él y se agachó detrás de la pared un momento antes de que el ácido impactara. Vonn volvió a golpear con su daga y el ooze humeó y se desintegró.

"Dije que no te gustaría", dijo Lex.

"Este plan es el peor plan jamás planeado", dijo Vonn, ganándose una mirada de "vamos amigo" por parte de Lex.

"Sí, este plan es muy, muy malo", coincidió Tifala.

"Errat como plan. Es poco probable que funcione y, por lo tanto, es muy furtivo".

"Bueno, es mi culpa que hayas construido un *Grupo de Aventura* sin un mago de fuego completo", se quejó Lex. "Soy el único que tiene magia de fuego, y ese es un hechizo de nivel básico. Quiero decir, ¿quién hace eso?"

Gryph inhaló profundamente, tratando de aliviar su mente. El brillante plan de Lex consistía en embadurnarse a sí mismos y a sus armas con las soluciones de plata coloidal. En teoría, el ooze negro no querría tocarlos. La solución también los protegería del daño del ácido una vez que se enfrentaran y sus armas harían daño con plata. A primera vista, parecía un buen plan, pero tanto Gryph como Ovrym habían visto al ooze negro en acción y dudaban de que unas defensas tan insignificantes duraran mucho tiempo.

Ovrym trató de comunicarse con la criatura, pero sólo la ira y el dolor pulsaron a través del enlace antes de que Ouzeriuo pasara a la ofensiva. El xydai se desplomó sobre una rodilla y Tifala se precipitó a

su lado, con la luz curativa fluyendo alrededor de sus manos.

"Tiene que haber otra manera", dijo Tifala, mientras los temblores de Ovrym se calmaban.

"Lex, abre tu ventana de *Análisis*". Con un movimiento de cabeza, Lex compartió su pantalla de *Análisis* a través del enlace.

Ouzeriuo - Ooze Negro Behemoth (Aberrant Soul Remnant)-Nivel: *56.*
Salud: *2,200*
Resistencia: *4,044*
Mana: *1,574*
Espíritu: *0*

Los Oozes negros son aberraciones conscientes nacidas del mal uso de la magia de alma. Empiezan siendo pequeños, pero con el tiempo pueden llegar a ser increíblemente grandes y mortales. Son inteligentes, pero ajenos y no sienten ninguna simpatía por los demás seres de los Reinos.

Un eco de la memoria del renacido conocido como Ouzeriuo habita en este ooze negro. Tiene acceso limitado a las habilidades de lanzamiento de hechizos y a los recuerdos del renacido.

Fortalezas: *Ataque de ácido. Replicación. Regeneración.*

Inmunidades: *Resistente a: Eléctrico. Frío. Armas contundentes. Inmune a: Ácido. Magia de la muerte. Armas cortantes.*

Debilidades: *Plata. Fuego.*

Gryph escaneó las fortalezas, inmunidades y debilidades de la criatura y frunció el ceño al ver su resistencia al daño eléctrico. *Eso reduce la eficacia de mi lanza,* pensó con el ceño fruncido. "Entonces, no podemos rebanarlo, aplastarlo, congelarlo o freírlo con electricidad, y puede regenerarse y replicarse. ¿Alguna idea de lo que es la replicación?"

"Todo lo que me da es una definición del diccionario de Oxford, así que realmente no". Lex dijo. "Supongo que puede hacer copias de sí mismo. Cómo lo hace, no tengo ni idea".

"No tienes nada útil entonces", dijo Vonn. "Vaya depósito de conocimiento que eres".

"Vamos amigo, ¿es mi culpa que no pueda recordar?"

"Te emborrachabas con frecuencia en la Guardia de Harlan".

"Estaba en un bucle temporal, así que eso no cuenta".

"En fin", murmuró Gryph. "¿Alguna idea de por qué el nivel del Ooze es mucho más alto que el de la nave Prime, pero tiene mucha menos *Salud* y *Resistencia*?"

"Ja. Eso sí lo sé", dijo Lex poniéndose de pie para intentar reclamar algo de estatus. "El nivel de una criatura no es un descriptor absoluto de poder, sino más bien una medida del crecimiento y desarrollo de esa criatura. Por lo que has contado, imagino que la nave Prime no sólo es enorme, sino que es inherentemente poderosa.

Así que, aunque su nivel relativo es inferior al de Ouzeriuo, probablemente le ganaría en una pelea cara a cara. Imagínatelo así, aunque una mosca de nivel 100 sería el rey de su especie, seguiría siendo poco más que una irritación para el ñu de nivel 10".

"Es una teoría bien pensada", dijo Ovrym.

"Gracias", dijo Lex. "¿Pero tienes que sonar tan sorprendido?"

"Sí, sí tiene", dijo Vonn. "Sin embargo, hay algo más". Todas las miradas se volvieron hacia Vonn, pero el semielfo maleante dedicó toda su atención a Gryph. "Sé que los jugadores que ayudaron al Panteón a conquistar gran parte de Korynn creían que los Reinos eran un juego. Fue una venta fácil, incluso los nativos nos referimos a los principios organizativos de los Reinos como la Mecánica del Juego. Sólo la Fuente sabe por qué. Pero todas las reglas tienen matices y pueden ser manipuladas mediante el conocimiento y la comprensión, especialmente reglas tan complicadas como la Mecánica del Juego. La capacidad de aplicar el intelecto y la creatividad a esas reglas es la verdadera fuente de poder. Esto es algo en lo que tú destacas. Es lo que hace que los seres conscientes más inteligentes estén entre los más poderosos de los Reinos".

"Dejando de lado los cumplidos, ¿a dónde quieres llegar?" preguntó Gryph.

"Para derrotar al ooze, tenemos que pensar más que él", dijo Vonn. "Jugamos con nuestros puntos fuertes, minimizamos nuestras propias debilidades mientras atacamos directamente los puntos débiles del ooze".

"Aparte del fuego y la plata, esta monstruosidad no tiene debilidades", dijo Tifala.

"Como dije antes, sólo un idiota forma un *Grupo de Aventureros* sin un mago de fuego", dijo Lex con un mohín.

"Hay una razón por la que pocos magos utilizan la magia de fuego", dijo Ovrym. "Es inestable, adictiva, destructiva y los débiles de mente pueden sucumbir fácilmente a ella".

"Bueno, seguro que tiene sus inconvenientes", se quejó Lex. "Desearía que Arno el pirómano loco estuviera aquí".

"Deja de lloriquear Lex". Dijo Gryph.

"No estaba lloriqueando, me estaba quejando", dijo Lex con voz llorica. "Maldición, mi voz suena realmente llorica".

"Deberíamos prendernos fuego", dijo Errat con voz ansiosa.

El grupo lo miró como si estuviera loco y Vonn dio voz a su reacción. "Me equivoqué antes, ese es de lejos el peor plan jamás planeado".

"Quizá no", dijo Gryph, atrayendo todas las miradas hacia él.

"No voy a prenderme fuego como un loco manifestante de la guerra", dijo Lex.

Gryph le sonrió antes de volverse hacia Simón. "¿Cuántos caballeros del terror puede hacer el Túmulo?"

La mandíbula de Simón quedó abierta y Gryph se dio cuenta de que era la forma macabra que tenía Simón de sonreír. "Tal vez diez, incluyendo los cuatro que ya tenemos. ¿Estás pensando lo que creo que estás pensando?"

"Lo estoy", dijo Gryph.

"Ooh", dijo Simón y aplaudió con sus manos esqueléticas como una adolescente en un concierto de una banda de chicos. "Es hora de una hoguera zombi".

"No te olvides de Dirge", dijo Ovrym, mirando al asesino no muerto que permanecía inusualmente silencioso.

"Usted, señor, sabe guardar rencor", dijo Lex, dándole una palmada en la espalda al xydai. "Eso me gusta".

"Errat puede ayudar. Errat es resistente al fuego".

"Gracias por la oferta amigo, pero la resistencia no es inmunidad y no podemos permitir que arruines esa cara tan bonita", dijo Lex. Errat sonrió, haciendo que todos se encogieran. "O tal vez sí".

Media hora más tarde, el Túmulo había terminado de generar los restantes caballeros del terror. Simón parecía menos fuerte, como si el gasto de los *Puntos de Esencia Vital* del Túmulo le hubiera mermado de algún modo. Gryph lo mencionó y Simón estuvo de acuerdo en que se sentía cansado. Después de consultar con el Túmulo, decidió que el riesgo de perder a Simón era demasiado grande y le ordenó que no participara en el próximo ataque. Su trabajo consistía en coordinar a los caballeros del terror.

Untaron a cada uno de los guerreros no muertos en el mismo aceite que alimentaba las llamas verdes de los braseros del túmulo. Era muy inflamable y Gryph esperaba que fuera el arma perfecta para combatir la debilidad del ooze del liche. Uno de los caballeros del terror emitió un gorgoteo y eructó, y una gota del líquido verde salió volando de su boca y aterrizó en la túnica de Lex.

"Asco", se quejó Lex y se limpió el líquido verde haciéndolo penetrar en su túnica. El caballero muerto tuvo un hipo y la espuma verde bajó por lo que quedaba de su barbilla y salpicó su armadura oxidada.

"¿Todos listos?" preguntó Gryph y se volvió hacia cada uno de los miembros de su equipo mientras terminaban de cubrirse con la solución de plata de Ovrym. Cada uno de ellos asintió. Como era de esperar, Lex insistió en añadir un comentario tonto.

"Me siento pegajoso y rico a la vez". Lex se giró de un lado a otro, las motas de plata que cubrían su cuerpo brillaban en el resplandor verde de la llama eldritch preparada. "Esta cosa estaría de moda en la Tierra".

“De acuerdo entonces”, dijo Gryph y se alejó del grupo de caballeros del terror untados de aceite. “Es la hora”.

Dirge se acercó al más cercano de los cadáveres reanimados y le acercó su antorcha. El aceite estalló en un espeluznante halo de llamas verdes y Simón ordenó al guerrero no muerto que se precipitara hacia la sala. Ouzeriuo gritó cuando la pira ambulante se precipitó hacia él y empujó su brazo hacia delante. El brazo gelatinoso se extendió en punta y se clavó en el ojo del caballero del terror, ensartando su cerebro.

El temible caballero se estremeció un instante antes de que las llamas verdes fluyeran alrededor de la punta de la lanza brazo. Ouzeriuo gritó un aullido sobrenatural y retiró el brazo. Las llamas se apagaron.

“Lex, ¿cuánto daño recibió?”

“Buenas noticias. El ooze liche no muerto es inflamable”, dijo Lex y entrecerró los ojos haciendo uso de su habilidad de *Análisis*. “Malas noticias. Sólo ha perdido diez puntos de *salud*, que es menos del 1% de su total”.

“Enciende al resto y hazlos pasar”, dijo Gryph. Dirge se apresuró detrás de la línea de caballeros temibles y trazó la antorcha a lo largo de cada uno. Ardieron y Simón los hizo entrar. Dos de ellos se frenaron y agarraron a su camarada caído, arrastrando el cuerpo hacia el negro ooze.

Ouzeriuo extendió los brazos como un pájaro depredador y siseó, su mandíbula casi se dislocó al abrirse más de lo que cualquier ser de carne y hueso podría haber conseguido. Vomitó un chorro de sí mismo hacia el caballero del terror más cercano, justo cuando el guerrero no muerto blandía una enorme espada.

El chorro de líquido ácido se estrelló contra el brazo del guerrero, derritiéndolo como el magma a través del hielo. Su espada cayó al suelo, con la mano disecada del caballero del terror todavía agarrada a la empuñadura. El guerrero desarmado siguió avanzando hacia Ouzeriuo, sin inmutarse por el hecho de ser repentinamente un poco más ligero.

Ouzeriuo giró, sus brazos se convirtieron en afiladas cuchillas y cortaron el cuello y el brazo de otros dos caballeros temibles que se acercaban. A este ritmo, Gryph sabía que ninguno de los caballeros temibles podría asestar un golpe. Era bueno que su plan no los necesitara. El caballero temible más cercano atacó con su espada, haciendo poco o ningún daño.

Ouzeriuo arremetió contra el guerrero no muerto, clavándole sus dos brazos puntiagudos en el estómago. Levantó al guerrero de sus pies, que seguían moviéndose cómicamente en el aire como un juguete robótico derribado mientras intentaba avanzar hacia el liche

rezumante.

“Ovrym, Lex, prepárense”, dijo Gryph. El xydai hundió la punta de su flecha en la antorcha de Dirge y aparecieron llamas anaranjadas alrededor de las manos de Lex. “Tifala, te toca. Los demás, resguárdense en la curva”.

Ouzeriuo lanzó ambos brazos hacia fuera, cortando al caballero del terror por la mitad y rociándose de un pegajoso líquido verde. El liche del ooze sólo tuvo un segundo para procesar la extrañeza, antes de que los otros caballeros temibles lo rodearan, aferrando y agarrando su cuerpo sin importarles el daño que el ácido ooze les estaba causando. Pronto tuvieron a Ouzeriuo rodeado y lo arrastraron.

“Ahora”, dijo Gryph con voz tranquila y Ovrym soltó su flecha y Lex disparó dos torrentes de *llamas* en la sala. Los ataques encontraron sus objetivos, hundiéndose y envolviendo los torsos de los caballeros del terror.

29

Una tormenta de llamas verdes eldritch atravesó la sala. Una luz verde tan brillante como el sol del mediodía les abrasó los ojos y una ola de calor se dirigió hacia ellos. La explosión destrozó a los caballeros del terror, y el suelo tembló con un estruendo atronador.

La explosión fue su ataque furtivo que tuvo éxito. Gryph había sospechado que Ouzeriuo derribaría a los caballeros del terror con facilidad. Al fin y al cabo, el ooze liche era una mancha de ácido viscoso y, a pesar de su aversión al fuego, era más que un rival para los descerebrados guerreros no muertos. Así que Gryph los convirtió en bombas.

El túmulo segregaba el aceite verde eldritch que se utilizaba para alimentar las antorchas y los braseros, como el sudor de un hombre. Había sido sencillo recoger el líquido viscoso. Habían alimentado a los caballeros del terror con una buena dosis del líquido explosivo, como una pandilla de chicos de fraternidad que hacen novatadas con barriles. Después de eso, sólo hizo falta suerte, proximidad y algo para encender la trampa.

Gryph sonrió y se protegió los ojos mientras el torrente de llamas, los trozos de hueso, los trozos de carne y las burbujas de líquido negro volaban hacia ellos. Justo antes de que la ola de destrucción los alcanzara, se estrelló contra un campo de energía brillante del color de la hierba de primavera. Tifala gruñó, pero su escudo resistió. Unos segundos después, el ataque terminó y Tifala bajó los brazos. Una gota de sudor se deslizó por su rostro y sonrió ante el gesto de agradecimiento de Gryph.

"¿Todos están bien?" preguntó Gryph. El grupo dijo que sí y Gryph dirigió su atención a la nube de humo que se disipaba cuando un chillido poco varonil salió de los labios de Lex. Todas las miradas se dirigieron al ordoniano, que apartó de un puntapié una mano y un antebrazo cortados que se habían arrastrado sobre su pie tratando de volver a la lucha.

Lex pateó el brazo al otro lado de la habitación y luego miró a los demás. "¿Qué?"

"Presta atención y haz tu trabajo", dijo Gryph molesto y Lex murmuró en voz baja. Gryph se volvió hacia la sala. Las marcas de carbono de alto calor marcaban las paredes y las llamas verdes aún lamían los trozos de caballeros del terror explotados. En el centro de la sala, una burbuja pulsante de ooze negro y aceitoso palpitaba y estallaba, como un caldero burbujeante de gachas. Lex compartió los resultados de su *Análisis*.

La explosión había causado una gran cantidad de daño al ooze liche, pero todavía tenía 800 puntos de *salud* y se estaba regenerando rápidamente.

"¡Vamos, ahora!" Gryph gritó y todo el grupo entró en la lucha.

A las órdenes de Simón, Dirge se puso a la cabeza. Si su uso como carne de cañón le molestaba, no lo demostró. El cadáver del asesino Aegypcio era tan ágil en la muerte como en la vida y se lanzó hacia adelante, con sus dos espadas girando en un torbellino de acero plateado.

La mancha sin forma de ooze negro palpitó y un tentáculo salió disparado hacia Dirge. Éste se agachó y cortó, y el tentáculo cayó al suelo con un chisporroteo. Varios tentáculos más salieron disparados. Dirge esquivó o cortó varios, pero pronto se le acabó la suerte. La mancha atrajo al delgado asesino hacia ella y volvió a transformarse en su forma de Ouzeriuo.

La cabeza del liche se partió por la mitad, mostrando unas fauces de dientes cubiertos de barro. Tiró de Dirge hacia delante y golpeó como una cobra, mordiendo el cuello de Dirge. El sonido de la carne seca desgarrándose llenó la sala y Dirge cayó al suelo, con su cadáver sin cabeza ya realmente muerto. El ooze liche rugió contra el grupo y el olor a carne podrida les golpeó como un puñetazo en la nariz.

"¿Qué demonios?" Lex gritó más fuerte de lo que pretendía.

Llegaron a Ouzeriuo desde todos los lados, pero si la criatura tenía un punto ciego, Gryph no sabía dónde estaba. Los seudópodos con forma de tentáculo se lanzaron para intentar enredar o perforar, pero su grupo evitó la mayoría de los ataques. La eficacia de las armas bañadas en plata era limitada, pero hacían reflexionar al excremento. Por cada golpe que asestaba el monstruo ácido, perdía varios tentáculos. Por desgracia para las perspectivas de su salud a largo plazo, el cuerpo principal permaneció intacto.

Los ataques mágicos de Tifala y Lex fueron más efectivos. Sus *Rayos de Vida* hicieron todo el daño a la criatura y las *Llamas de Lex* destrozaron la *Salud* de la criatura, pero su capacidad de regeneración contrarrestaba la mayor parte del daño. Los ataques de Ovrym y Errat eran en su mayoría ineficaces, y ambos guerreros habían recibido más

daño del que habían repartido por estar en primera línea.

Perderemos este combate, pensó Gryph. Su mente buscó una solución. Se abrió completamente al *Enlace Telepático* y ordenó a todos que le enviaran sus registros de combate. También le dijo a Lex que enviara sus registros de *Análisis*.

Le llegó un torrente de información. Hubiera sido abrumador, pero su nueva habilidad de *Lore* le permitió absorber la información sin leer cada una de las indicaciones. Estaba asimilando los conocimientos a un nivel subconsciente. Supo al instante cuánto daño causaba cada uno de los ataques del *Grupo de Aventureros* y con qué rapidez se recuperaba el liche ooze.

Esta es una guerra de desgaste que no podemos ganar, envió Gryph a los demás. *Retírense al pasillo y reagrúpense*.

Entonces, estás diciendo que deberíamos rendirnos, volver a Sylvan Aenor, ir a un bar y beber nuestra miseria, envió Lex.

¡No! gritaron los demás a través del enlace y salieron de la habitación, cruzando la relativa seguridad de la línea de plata y doblando la esquina. El liche ooze aulló de rabia, pero no pudo perseguirlo.

"¿Qué hacemos ahora?" preguntó Ovrym.

"Podemos encontrar otro camino hacia la Guardia de Harlan", dijo Lex.

"Si tienes una, soy todo oídos", dijo Vonn.

"No vamos a dar marcha atrás", dijo Tifala. "La gente cuenta con nosotros".

Miró a Gryph, que asintió. El apoyo le animó, pero no sabía qué hacer a continuación. Desde los recovecos de su mente, sonó la voz del coronel. Por instinto, Gryph rechazó la voz. Los mantras de su padre habían sido una molestia constante cuando era joven. Si a eso se suma el intento de asesinato de su propio hijo, Gryph odiaba pensar en ese hombre. Su padre era un sociópata y un imbécil, pero también era un genio estratégico y táctico. Finn había hecho todo lo posible para distanciarse del Coronel en la Tierra, pero aquí en los Reinos, Gryph no tenía ese lujo.

Es hora de superar tus problemas con tu padre, pensó Gryph para sí mismo y se abrió a las palabras del Coronel. Convierte *la fuerza del enemigo en una debilidad. Convierte tu debilidad en una fortaleza. Gryph* suspiró y en su mente se formó un plan desesperado y tonto.

"Tengo una idea". Gryph formó el plan en imágenes y lo envió a través del enlace.

"Poco ortodoxo, pero interesante", dijo Ovrym.

"Odio este plan", se quejó Lex.

"¿Tienes uno mejor?" preguntó Vonn.

"Sabes que no".

“Entonces deja de lloriquear”.

“¿Por qué todo el mundo dice siempre que lloriqueo?”

“Porque lloriqueas, mucho”, dijo Tifala.

“Incluso Errat sabe que lloriqueas. Y Errat sólo te conoció ayer”.

Lex refunfuñó, pero aceptó. “Si muero, te culparé a ti”.

“Con razón”, dijo Gryph. “Ahora cállate y prepárate”.

Tifala y Errat lanzaron escudos defensivos, el escudo vital de ella reforzado y mezclado con el escudo de *éter* de él. Ovrym, Lex y Vonn potenciaron sus ataques más efectivos, y luego asintieron a Gryph.

Quédate detrás del escudo. Gryph enviado. *Reapareceré. El resto de ustedes no*. ¿Entendido? Un acuerdo renuente fluyó a través del enlace.

Gryph desplegó su lanza y expandió su broquel. Lanzó *Escamas Demoníacas*, con la esperanza de que la piel escamosa que fluía a su alrededor le proporcionara cierta protección contra el daño del ácido. *Ahora*, envió y Errat y Tifala avanzaron, sus escudos enredados se movían por delante de ellos.

Doblaron la esquina y el escudo fue atacado de inmediato por las manchas de ooze ácido. Entraron en la sala y una docena de tentáculos se abalanzaron sobre los escudos. Tanto Tifala como Errat gruñeron por el esfuerzo, pero no perdieron la concentración.

Cuando esté hecho, ataca sin piedad, mandó Gryph, y luego introdujo *Mana* en sus *Botas de Destreza de los Elfos* y activó su nueva Habilidad de Rango *Veloz como el Viento.* Un flujo de aire helado corrió por sus venas, vigorizándolo. El poder combinado de las botas y la habilidad triplicó su velocidad de ataque.

Gryph vertió *Mana* en la lanza y saltó a través del escudo. Aterrizó con elegancia, animado por su velocidad y su mayor agilidad. Giró bajo un tentáculo azotador, saltó sobre otro y se precipitó hacia delante, activando *Golpe Penetrante.* Lanzó su lanza contra el abdomen del liche. La abominación se movió rápidamente y la lanza falló. Varios tentáculos se abrieron y se enroscaron alrededor de las piernas, los brazos y el torso de Gryph.

Gryph contuvo un grito cuando el líquido ácido atravesó la fina capa de plata que lo cubría y comenzó a penetrar en su piel. Podía sentir un regocijo siniestro en los bordes de su mente mientras el rezago lo acercaba. La “cabeza” de la criatura se dividió de nuevo, y unas fauces abiertas y llenas de dientes se dirigieron hacia Gryph.

Sólo su nueva velocidad le permitió sobrevivir y una ráfaga de viento viciado pasó por su cara cuando los tentáculos se estrecharon, inmovilizando sus brazos y deteniendo el impulso de su lanza. El ácido le quemó la piel y sus costillas estallaron bajo la presión.

Bueno, esto ha ido bien, refunfuñó para sí mismo cuando la cabeza de Ouzeriuo se echó hacia atrás, lista para atacar de nuevo.

Desesperado, Gryph estuvo a punto de activar su *Anillo de Escudo*

de Aire, pero entonces se le ocurrió una idea mejor. Introdujo *Mana* en sus brazaletes y se concentró en su lanza. Unas intrincadas bandas de elementum amarillo se enroscaban en los protectores de cuero de los brazos. El raro metal permitía a los que tenían la habilidad *Magia de Tierra* manipular los campos magnéticos que rodeaban las armas de metal.

Soltó el agarre de su lanza y activó los brazaletes. Su lanza se lanzó como un misil y se estrelló contra el liche ooze. Activó *Golpe Penetrante,* que se hundió profundamente en el torso del liche. La criatura apenas se dio cuenta, ya que su inmunidad a las armas punzantes y cortantes era total.

Tal como esperaba, pensó Gryph y sonrió mientras activaba *el Vórtice de Yrriel*. Una nova de energía eléctrica estalló desde la punta de la lanza y atravesó el ooze. El rayo atravesó la masa de sustancia viscosa negra y, por un momento, Gryph esperó que causara un daño real.

Pero entonces la tormenta murió en el interior del ooze negro sin que se produjera ningún daño discernible. Mientras el ácido atravesaba la ropa de Gryph y se introducía en su piel, el temor a la duda lo invadió. *No está funcionando.* Los tentáculos se tensaron y el líquido lo acercó, acercando su cara a las mandíbulas llenas de dientes.

Una gota de ácido goteó de los dientes de la criatura hasta su mejilla y Gryph gritó, esperando que su muerte fuera rápida. Entonces, el ooze comenzó a agitarse y a burbujear como una olla de guiso demasiado cocida. Unas pústulas bulbosas atravesaron la superficie y el ooze se estremeció y perdió cohesión. Salpicó el suelo, un charco burbujeante.

A Gryph le pareció que una figura de cera se derretía y volvía a formarse delante de él. Las pústulas aumentaron de tamaño y luego toda la masa explotó rociando gotas de sustancia viscosa negra en un amplio arco. La explosión tiró a Gryph al suelo y su cabeza se golpeó con fuerza contra el suelo de piedra, aturdiéndolo.

Desventaja añadida: *Aturdido.*

Te golpearon en la cabeza. Estás aturdido y no puedes hacer nada que requiera concentración.

-75% de probabilidad de golpear.

Enfriamiento: *10 segundos.*

Gryph trató de ponerse en pie, pero la cabeza le latía con fuerza y cayó sobre las manos y las rodillas. Levantó la cabeza y, a través de una visión borrosa, vio el éxito de su plan alzarse sobre dos docenas de pies.

30

Ouzeriuo explotó en una docena de mini Oozes más pequeños. Estos brillaron, palpitaron y se transformaron en versiones bípedas más pequeñas de su criatura madre. Gryph accedió a su registro de combate y descubrió que la oleada eléctrica sólo le había quitado 60 *puntos de salud* al liche de los Oozes.

El resto de la energía eléctrica había alimentado la capacidad de *replicación* del ooze, permitiéndole, o desde la perspectiva de Gryph, obligándole, a dividirse. Cada mini ooze tenía ahora una doceava parte de las estadísticas del original. El más cercano gritó y se abalanzó sobre Gryph, con la boca abierta. Un tentáculo con púas salió de sus fauces hacia la cara de Gryph.

Gryph se estremeció al no poder levantar su broquel ni activar su *Anillo de Escudo de Aire* debido a su desventaja de aturdimiento. Se preparó para el dolor cuando un cubo de metal blanco brillante bloqueó la púa. Lex lo miró con una sonrisa. “Te tengo amigo”. Giró y bloqueó un segundo ataque del mini Ouzeriuo con su *Mazo de Poder Sagrado*. La criatura chilló y retrocedió.

“Maldición, creaste una multitud de munchkin Ouzeriuo”, dijo Lex con regocijo y su martillo se encendió de color blanco y tronó sobre el *Espíritu* del ooze añadiendo una fuerza extra al golpe. Aunque el ooze era resistente a las armas de fuego, la solución de plata, junto con la magia del orden, redujo la *salud* de la criatura a un 25%.

El ordoniano gritó a todo pulmón y golpeó el ooze media docena de veces más en un frenesí de escupitajos e improperios. Tuvo que esperar a que terminara su periodo de enfriamiento para volver a usar *Espíritu*, por lo que cada golpe sólo infligía unos pocos puntos de daño. Pero Lex era como un hombre poseído y para cuando la desventaja de Gryph había desaparecido el ooze estaba muerto. Sin embargo, eso no frenó a Lex, y el NPC continuó golpeando los restos chisporroteantes mientras se convertían de mugre animada en un montón de polvo seco.

“Lex”, dijo Gryph. “Creo que está muerto. Intenta atacar a uno que no lo esté”.

“Bien”, dijo Lex y disparó una ráfaga de *rayos de orden* desde su mano. Cuatro cuchillos de luz blanca se dirigieron al mini ooze más cercano. La criatura trató de escurrirse y huir del ataque, pero los *rayos de orden* fueron infalibles en su puntería y cuatro agujeros del tamaño de un puño atravesaron el ooze. Lex bajó la cabeza de su martillo y lanzó dos *llamas*. Tras unos segundos bajo el ataque ardiente, Lex había abatido a otro de los clones de ooze.

Impresionante, pensó Gryph, pero luego se encogió cuando Lex dirigió su chorro de fuego hacia el ooze que luchaba contra Vonn. Las llamas desgarraron a la criatura negra y el ooze chilló. Obligó a Vonn a agacharse y rodar mientras las llamas se enroscaban alrededor del ooze y lo lamían. Lex rio como un loco e impulsó más potencia a las llamas. Al cabo de unos segundos, un tercer ooze cayó ante él y poco después las llamas se extinguieron.

Vonn miró mal a Lex antes de alejarse de otro de los ataques furtivos del ooze. Lanzó sus dagas plateadas en un arco, arrancando el brazo del clon del ooze. Se agachó y rodó, cortando y cortando a su nuevo enemigo. Lex se puso de pie, con las manos aún levantadas, moviendo los hombros hacia arriba y hacia abajo al ritmo de una risa loca.

Gryph agarró al ordoniano por el hombro. “Lex, cálmate”.

Lex giró. “Debo proteger a Gryph”, rugió Lex a su alto jugador, con el rostro maniático. “Ahhh”.

Gryph le dio una fuerte bofetada en la cara. “Relájate hombre”. Lex se encogió y sacudió la cabeza tratando de despejar la locura.

“Ahhh”, gritó Lex una última vez antes de que el pinchazo en su mejilla atravesara su locura de fuego. “Woah”, dijo, toda su conducta se calmó.

Gryph apuntó al resto de los mini Oozes, varios de los cuales avanzaban hacia ellos. “Empieza a atacar a los enemigos que aún están vivos, maniático”.

Sonrió a su jugador. “Sí, lo siento. Hombre, aparentemente la magia de fuego me vuelve loco”.

Ovrym se acercó a ellos, con su sable de metal sangriento, la única arma cortante del grupo que dañaba el ooze. “Porque tienes poca sabiduría y ningún autocontrol”, le dijo el xydai a Lex.

“Oye amigo, no es genial insultar”.

“Me confundes. No te estoy insultando, sólo señalando los peligros. La magia del fuego es la esfera más cercana al caos y requiere una alta puntuación de sabiduría o el usuario se arriesga a la locura. Sospecho que no has puesto muchos puntos en Sabiduría desde que llegaste”.

“No como tal”, dijo Lex.

“Y tú querías traer a un mago de fuego”, dijo Gryph, lanzando un doble lanzamiento de *Ráfaga de Agua* contra el liche ooze más cercano. El agua no le causó ningún daño, pero la fuerza del golpe lo derribó.

“Sí, probablemente quiera repensar esa estrategia”. Lex golpeó con su maza de poder espiritual para acabar con el clon de ooze.

“Lex, ayuda a Vonn. Ovrym, estás conmigo”.

Lex se apresuró a acercarse a su amigo, lanzando una andanada de *rayos de orden* hacia el ágil maleante. Justo antes de impactar, cambiaron de dirección con un movimiento preciso y rodearon a Vonn, impactando en otro ooze en la protuberancia que hacía las veces de cabeza.

Explotó salpicando el ooze en un amplio arco. Cualquiera que fuera la consciencia que animaba a la criatura, seguía considerando importante la cabeza, ya que burbujeó y bulló durante unos instantes antes de reformarse y volver a ponerse en pie.

Esta vez Vonn estaba preparado, y sus espadas plateadas relampaguearon en elegantes arcos, cortando y quemando lo que quedaba de *Salud del* ooze. Se convirtió en ceniza y cayó al suelo.

Lex ayudó a Vonn a ponerse en pie, asegurándose de que estaba bien. Gryph dirigió su atención a la extraña pareja de Errat y Tifala. Dos montones de restos de hollín yacían cerca de sus pies, pero cuatro más de los ooze seguían atacando desde más allá del escudo de Errat, golpeándolo sin piedad con lanzamientos de globos de ácido, tentáculos y brazos de bordes afilados. El enorme escudo del warborn se derrumbó y los clones de ooze avanzaron.

Por un momento, Gryph estuvo seguro de que la pequeña gnoma Maestra de la Vida iba a ser rodeada, pero Errat se agachó y la echó sobre sus hombros. Si el trato brusco ofendió a Tifala, no lo demostró, ya que envió dos proyectiles de *Rayos Vitales* verdes a los oozes.

Los oozes envolvieron la mitad inferior de Errat, que gruñó de dolor mientras se deslizaban por sus piernas. El Warborn poseía una resistencia a muchas cosas, incluida una resistencia del 50% al daño por ácido. Pero Errat seguía sintiendo el dolor mientras su *salud* disminuía.

Tifala, agarró la nuca del warborn y el resplandor verde de la magia vital le devolvió la *Salud*. Con la otra mano generó una de sus *Hojas de Vida*, fragmentos curvados de pura magia vital. Apuñaló al ooze más cercano, que aulló de rabia y se separó de Errat.

Gryph lanzó otras dos *bombas de plata coloidal* a la criatura abatida. Unas bocas farfullantes y un florecimiento incontrolado de tentáculos brotaron del ooze mientras lo último de su *Salud* se desvanecía, dejando otro montón de cenizas de hollín.

Errat gritó cuando los oozes se abrieron paso hasta su cintura.

Tifala no podía arriesgarse a apuñalar a los oozes con sus espadas vitales por miedo a herir a Errat, así que se dedicó a verter energía curativa en el cuerpo del enorme guerrero.

"Necesito ayuda", gritó. "Me quedé sin *pociones de mana* y mi reserva está bajando rápidamente".

Gryph recorrió sus opciones de ataque disponibles y se maldijo por no estar preparado para esta situación imprevisible. La voz del Coronel lo reprendió. *Si Errat muere aquí, es tu culpa. No hiciste* más que reaccionar desde que llegaste. Es hora de dejar de reaccionar. Haz que los Reinos se sometan a tu voluntad. Eres un Ranger y un Caldwell. Compórtate como si fueras digno de esos nombres.

Gryph no sabía qué haría mientras corría hacia Errat, sólo sabía que tenía que hacer algo. Entonces se le ocurrió una idea. Lanzó *Escudo mental*, un hechizo que permitía que su *Sabiduría*, el atributo que medía la fortaleza mental y la resistencia, tomara prestada la línea de estadísticas de su *atributo* más alto. Reforzado mentalmente, emprendió una acción realmente descabellada.

Gryph se agarró al costado del warborn justo cuando los oozes fluían hacia arriba y sobre la cintura del warborn. El ooze onduló sobre su mano y su piel se ampolló y quemó. Se encogió de dolor, pero se negó a perder la concentración. "Sigue curándolo", le gruñó a Tifala entre dientes apretados. El ooze subió por su brazo y extendió un tentáculo hacia su cara. Cerró los ojos, preparándose para el dolor.

31

Gryph quiso aullar mientras el ooze se comía la primera capa de piel, pero reprimió el deseo y se obligó a concentrarse en su tarea. Dirigió *el mana* a su *Anillo de Escudo de Aire Menor* y empezó a esculpir. Normalmente, el anillo se expandiría hacia fuera en una esfera perfecta, pero Gryph había aprendido a transformar su forma según sus necesidades mientras cosechaba en las Aguas Profundas.

La forma de manta raya que había moldeado entonces era fácil comparada con la que intentaba ahora, y eso que no había nada más que exigiera su atención. Ahora tenía que moldear el campo alrededor de Errat mientras ignoraba el dolor de la carne que le comía el cuerpo.

Empujó el campo a lo largo de su brazo, cubriendo su cabeza y su pecho, al tiempo que empujaba el campo por el torso de Errat y por las piernas del warborn. El sonido de sus gritos se fundió en una horrenda sinfonía y no pudo distinguir dónde terminaba el suyo y dónde empezaba el de Errat. Se negó a dejar que el dolor lo frenara y, después de lo que parecía un eón, había creado un apretado tejido de *mana* alrededor de su cuerpo y el de Errat. El ooze le llegó a la barbilla y envió una llamada mental a Tifala. “¡Muévete!” Con los ojos cerrados, tuvo que confiar en que ella escuchara y obedeciera.

Es ahora o nunca. El *Mana* de la trama palpitaba y palpitaba con potencial, desesperado por explotar de su control. El ooze fluyó sobre su cara y se envolvió alrededor de su cabeza y envió lo último de su *Mana* a su coraza.

Activó el anillo.

Un torrente de viento estalló por todos los poros, empujando hacia fuera con la fuerza de un huracán. Los gritos le desgarraban los oídos, pero no estaba seguro de si procedían de él, de Errat o de los excrementos que estaban siendo desgarrados por la fuerza de los vientos.

En el mismo momento, un pulso de calor fluyó por todo su cuerpo, empujando hacia fuera, quemando la poca mucosidad que aún se

aferraba a su piel, mientras se activaba la capacidad de *Llamarada Lunar* de su coraza. A través de sus ojos apretados pudo ver un destello de luz verde plateada. La luz curativa de la coraza alivió el ardor, y abrió los ojos mientras Errat caía de rodillas. Tifala acudió al instante y les puso las manos encima a ambos.

"Estoy bien, atiéndelo", ordenó.

"Claro que no."

La magia curativa fluyó a través de él, y a pesar de la maravillosa facilidad que le proporcionaba, agarró la mano de Tifala y la apartó de él. "Atiende a Errat. Es una orden".

Tifala lo fulminó con la mirada. "No soy parte de tu *Grupo de Aventureros* y no estoy obligada a obedecer tus órdenes". Sus ojos eran venenosos, pero hizo lo que él le pedía.

Gryph sacó una *poción de salud mayor* de su mochila y se la bebió. El calor curativo fluyó a través de él y el ardor pasó de ser una agonizante oleada de agujas a un sordo latido. Se miró la mano y vio cómo el increíble poder de los Reinos convertía la carne quemada y con cicatrices en una piel sana. *Nunca de cansaré de eso*.

Ovrym lo levantó y lo saludó con la cabeza. "Eso fue imprudente y valiente".

Gryph asintió y echó un rápido vistazo a su alrededor. Lex y Vonn tenían acorralados a los dos últimos oozes y parecían estar resistiendo. Corrió al lado de Errat. El ooze había llegado hasta el cuello del warborn y las quemaduras habían cortado su piel, antes libre de manchas. Su rostro parecía cera derretida. Tifala tomó la cabeza de Errat entre sus manos y cerró los ojos.

Errat hizo una mueca de dolor. "Hola amigo Gryph. ¿Ganamos?"

"Sí, lo hicimos. Vas a estar bien".

"Sí, lo sé. La señora Tifala es una magnífica maestra de la vida". Un inesperado bostezo cruzó su rostro y sus ojos se cerraron. "Tengo... sueño. Nunca he tenido sueño". Sus ojos se cerraron y perdió el conocimiento. Los ojos de Gryph se dirigieron a Tifala y ella sonrió.

"Lo pongo a dormir. Ayudará con el dolor y me hará más fácil curarlo. Ve a ayudar a los demás".

Gryph asintió y se apresuró a ayudar a Lex y Vonn. Mataron a uno de los dos clones de ooze restantes cuando Gryph los alcanzó y se preparaban para matar al último cuando algo llamó la atención de Gryph.

Los otros oozes parecían ser alquitrán aceitoso y fundido, pero este último era diferente. A través del brillo negro, aparecían y desaparecían puntitos de luz, para volver a aparecer. El ooze se había retirado a un rincón y ya no atacaba a Lex ni a Vonn.

"Te digo que hay algo diferente en este", dijo Vonn.

"Eso no significa que no debamos matarlo", replicó Lex

potenciando su mazo.

"¿No tuviste suficientes asesinatos en Guardia de Harlan?"

"Amigo, esto no es lo mismo en absoluto. Esto es una máquina asesina de manchas de aceite T-1000, ¿y quieres perdonarlo?"

"Este es diferente. Creo que deberíamos entender por qué antes de matarlo".

"O quizás tu noble corazón le dé tiempo a mutar en la T-X y matarnos a todos. Seguro que esa es más caliente, pero igual terminaremos muertos".

"¿Alguna vez escuchas las sandeces que salen de tu boca?"

"Sólo porque no seas lo suficientemente culto para entender mis referencias no significa que sea un galimatías".

Gryph los ignoró, con los ojos pegados al rezago mientras el brillo de las estrellas se hacía más vívido y aumentaba su velocidad. Normalmente Gryph estaría de acuerdo con Lex, un pensamiento que no le gustaba admitir, pero Vonn tenía razón. Aquí estaba ocurriendo algo extraño.

Un cosquilleo como el de la sangre que vuelve al brazo después de haber dormido sobre él le hizo cosquillas en el borde de su percepción y cerró los ojos. La sensación creció y los tentáculos del ser se asomaron en los bordes de su percepción. Entonces ese cosquilleo se convirtió en una sola palabra.

¡Ayuda!

Gryph dio un salto de sorpresa, pero luego, al sentir una conciencia, se relajó y abrió su mente.

Te escucho, dijo Gryph.

Ayuda, volvió a sonar la voz, pero esta vez era más pequeña, más distante, como si temiera algo.

Los ojos de Gryph se abrieron de golpe para ver a Lex levantando su brillante martillo sobre su cabeza. Empezó a bajarlo cuando Gryph agarró al fornido ordoniano por el antebrazo. A pesar de las apariencias, Gryph era mucho más fuerte y detuvo fácilmente el golpe. Los ojos de Lex se dirigieron a él.

"Amigo, ¿qué demonios?"

"Espera", dijo Gryph y extendió una mano, disipando cualquier otra queja. Se arrodilló y extendió una mano tentativa. El ooze brilló y se agitó como si tuviera un ataque. Los pinchazos de las estrellas se volvieron más brillantes y los rayos de luz plateada atravesaron el negro fango. Aumentaron en velocidad y potencia, obligando a Gryph y a los demás a desviar la mirada.

Se oyó un ruido lejano y el olor a aceite quemado llenó las fosas nasales de Gryph. Un destello brillante llenó la habitación. La visión de Gryph tardó varios segundos en aclararse, pero cuando lo hizo, el negro ooze había desaparecido. En su lugar colgaba una matriz

cristalina de energía plateada brillante.

Los ojos de Gryph se abrieron de par en par ante la belleza del brillante patrón de energía, y Lex bajó su arma y se arrodilló junto a Gryph. "¿Qué es?"

"Un alma, o lo que queda de ella, al menos", dijo Gryph, sin saber cómo sabía la verdad de sus palabras.

"Woah", dijo Lex, con los ojos muy abiertos, reflejando el brillo del alma remanente.

Gryph volvió a cerrar los ojos y activó *Enlace de almas*, extendiendo la mano para tocar el borde del entramado lleno de estrellas del alma. La energía se retiró como un gato acorralado por un perro rabioso. Gryph tardó un momento en comprender por qué y, cuando se dio cuenta, se reprendió a sí mismo. *Tiene miedo*.

Enlace de almas era una batalla de voluntades con el propósito de atar a una criatura o monstruo a tu voluntad. Era una servidumbre forzosa y usarla en un ser consciente se consideraba vil. No estaba seguro de qué era este remanente de alma en vida, pero había sido consciente, y temía sus intentos de dominarlo.

Este es el camino que Ouzeriuo había tomado y mira a dónde le había llevado. Este es el camino de Morrigan, de Aluran. No me convertiré en ellos.

Gryph envió un pulso de disculpa a través de la conexión y alteró el *Enlace de almas* de la dominación al compañerismo. Hizo una pausa para que el remanente viera que no le guardaba rencor. Al cabo de unos instantes, el terror en el enlace se desvaneció en algo parecido a un cuidadoso optimismo.

El remanente palpitó y se retorció, abriéndose a él, y Gryph rodeó su propia alma, como un padre que sostiene a un niño despertado por una pesadilla. El remanente vaciló durante unos instantes antes de que unos torrentes de materia de alma pura fluyeran hacia el nexo blanco y plateado en el centro del alma de Gryph.

32

No había miedo en Gryph cuando el remanente de alma lo envolvía. En cambio, se sentía completo, en casa, envuelto en pura bondad. Su alma lloró de alegría cuando los recuerdos de lo que fue el remanente lo llenaron.

Se elevó por encima de las copas de los árboles de la selva, flotando en las cálidas corrientes de aire. A lo lejos, el resplandor del océano le llamaba. Giró, disfrutando del aire que corría a través de las plumas multicolores de sus alas.

Sus alas batieron con más fuerza y se lanzó al agua enganchando un pez en sus fauces. Volvió a la superficie y alzó el vuelo; el agua brillaba en sus escamas plateadas como una cascada de diamantes.

¿Qué somos? preguntó Gryph.

Somos coatl, el respondió el remanente. Lo que queda *de coatl*.

Una profunda tristeza empujó a Gryph. Los coatl fueron una vez criaturas magníficas, más sabias y conocedoras que casi todos los demás seres conscientes. Se encontraban entre los primeros hijos de la Fuente y eran tan antiguos como cualquier raza de todos los Reinos. Los coatl habían sido numerosos en el pasado, pero los Reinos están en constante cambio, y hace tiempo que su especie era cada vez menos numerosa.

¿Qué te *pasó?*

Ouzeriuo, todavía humano en su forma, si no en su espíritu, estaba de pie en la orilla del paraíso de arena, el hogar del coatl. Sus oscuros ropajes se aferraban a él como acantilados de humo aceitoso mientras levantaba su bastón por encima de su cabeza.

El que se hacía llamar Ouzeriuo llegó a nuestra isla. Era vil, impuro y mis hermanos huyeron de él. Pero dejé que mi curiosidad me tentara. No podía entender cómo este poderoso mago había caído tan lejos de la luz de la Fuente. En mi arrogancia, en mi ignorancia, quise ayudarle, ofrecerle la redención.

No le interesaba, mandó Gryph con seguridad. Había probado la vil

amargura del alma del retornado y sus tripas se revolvían con una temible anticipación.

Ouzeriuo estrelló la culata de su bastón contra un saliente de roca. De la joya de su báculo brotaron torrente de pura amenaza negra, que se elevaron más rápido de lo que el escudo podía volar. Se enroscaron alrededor del escudo y lo arrastraron desde el cielo. El majestuoso ser se estrelló contra el suelo, rompiendo un ala en el impacto.

No, sólo anhelaba el poder, el conocimiento. El miedo y la rabia lo impulsaron y le dieron el poder para capturarme.

La perspectiva de Gryph cambió y los pelos de la nuca se erizaron al reconocer su entorno. Estaba en el laboratorio de Ouzeriuo, encerrado en una enorme jaula, reforzada por el poder de drenaje de *mana* del metal sangrante. Se sentía débil, desdichado, como si algo hubiera drenado toda la bondad del mundo.

Vi las profundidades de su depravación y comprendí la verdadera naturaleza del mal.

Un grito de terror le invadió, golpeándole con el dolor de un inocente que estaba siendo torturado. Levantó la cabeza, agotado por el esfuerzo y vio a dos hombres torturando a un niño. Hombres corrompidos por su hambre de poder.

Simón, envió Gryph. Ouzeriuo desolló la piel del niño. ¿Por qué están haciendo esto? Gryph no quería otra cosa que apartarse del horror, pero no controlaba este recuerdo, y sabía que el coatl era más valiente que él.

Le están robando sus conocimientos de Magia del Alma. Simón era un Prodigio, un individuo nacido con una habilidad completamente desarrollada. La Magia del Alma siempre ha sido rara y poderosa. Simón puede haber sido el único ser en todo Korynn que poseía la habilidad, pero era demasiado joven para entender o domar el poder dentro de él. Estos hombres asquerosos lo querían para ellos, así que destrozaron al chico para conseguirlo.

Simón se estremeció y murió, y una ola de vergüenza fluyó sobre Gryph ante el alivio que le proporcionó de los gritos y el horror. Una sola lágrima brotó de su ojo de serpiente y cayó al fondo de la jaula con un tintineo. Miró hacia abajo. Una pequeña joya brillante, una de las muchas esparcidas por el fondo de la jaula, le devolvió el brillo.

Son las Lágrimas de los Coatl. Un poderoso recurso derivado del testimonio de dolor y miedo de mi especie. Son a la vez maravillosas y horripilantes.

Un grito de alegría voraz devolvió la atención de Gryph a Simón cuando Ouzeriuo sacó una copia espectral del cuerpo de Simón del cadáver del chico. Era el alma de Simón. Durante un momento, el alma mantuvo la forma del muchacho y luego Ouzeriuo apretó la mano y la forma disminuyó y se encogió como si estuviera sometida a

una tremenda presión.

Ouzeriuo abrió la mano, mostrando una mota parpadeante de energía del alma brillante. Sonrió y se llevó la mota a la boca. Gryph jadeó horrorizado cuando Ouzeriuo se tragó el alma de Simón y se agitó como un hombre en pleno éxtasis.

Hay momentos en el tiempo que alteran el curso de todos los acontecimientos posteriores. Este fue uno de esos momentos, envió el coatl. *Al igual que lo que vino después.*

La voz del enemigo llenó los oídos de Gryph. La voz de quien amenazaba a Brynn. El Alto Dios Morrigan. El mismo hombre que ahora se llamaba a sí mismo Aluran.

"Felicidades, maestro", dijo Morrigan mientras se movía con la misma fluidez que una serpiente alrededor de la losa que llevaba el cuerpo de Simón. "Eres realmente el mejor mago vivo". Una sonrisa de suficiencia se formó en el rostro de Ouzerio mientras disfrutaba de los elogios. Entonces, Morrigan se movió con una velocidad increíble y clavó una daga en la parte inferior de la barbilla de Ouzeriuo y en su cerebro.

La conmoción en el rostro de Ouzeriuo se desvaneció, y el hombre murió cuando la hoja se soltó. Ouzeriuo se desplomó en el suelo. Morrigan se arrodilló, apoyando una mano sobre el cadáver, y Gryph observó cómo Morrigan utilizaba *Asimilación*.

Así es como Morrigan aprendió la Magia del Alma. Un miedo profundo e impotente fluyó por Gryph.

Sí, y veo los miedos que te corroen. Te preguntas si estás recorriendo el mismo camino que Morrigan. Temes convertirte en alguien como él.

Sí. La voz de Gryph era pequeña para sus oídos.

Hay una diferencia entre tú y él, y es la que marca la diferencia. Tú quieres el poder para salvar a otro, no para ti. Aférrate a eso, mantenlo cerca de tu corazón, y te guiará. Pero tienes razón al temer. El poder es adictivo y corrosivo.

Morrigan se puso de pie, temblando mientras trataba de contener su nuevo poder. Pasaron unos momentos antes de que los temblores cesaran. Morrigan miró el cadáver a sus pies. "Gracias... maestro", dijo, la última palabra cayendo con vil sarcasmo y odio. "Para devolverte todo lo que me has enseñado, te daré un entierro apropiado. Es lo menos que puedo hacer…"

Morrigan apretó el puño y un halo de energía marrón amarillenta retumbó alrededor de su mano. El mundo retumbó cuando la tierra bajo la torre de Ouzeriuo cedió. Morrigan se levantó del suelo y lanzó la otra mano por encima de su cabeza. Un pulso de energía desgarró hacia arriba, destrozando los ladrillos del techo y dejando al descubierto el cielo nocturno de arriba.

Morrigan giró el puño y se abrió un enorme abismo en el suelo

bajo la torre, como las fauces de una enorme bestia. La torre se partió bajo la presión, rompiéndose en tres pedazos y cayendo en la herida de la tierra. Morrigan volvió a girar el puño y el desgarro en la tierra se cerró, dejando a la vista la punta de la otrora poderosa torre.

Debería haberle detenido, envió el coatl, el arrepentimiento y la culpa bombeando a través del enlace. *Pero mi encarcelamiento me debilitó y los horrores que había presenciado casi me destrozaron. Así que no hice nada mientras él se deleitaba con su victoria y me dejaba morir.*

El dios se mantuvo en el aire, sonriendo a su obra durante varios segundos, antes de girar hacia el este y alejarse a gran velocidad.

Te habría matado si hubieras intentado detenerlo.

Es probable, pero podría haber sido mejor que lo que ocurrió.

La perspectiva de Gryph volvió al coatl. Estaba solo en la oscuridad de la torre en ruinas, con el cuerpo tan roto como la jaula que ahora lo aplastaba. Vio un tenue resplandor púrpura y luego Ouzeriuo se tambaleó hasta quedar sentado.

¿Vivió?

No. Lo que ves no es la vida. Ouzeriuo temía la muerte más que nada. Era el mejor mago de su época y se negaba a que una sola vida mortal limitara su poder. Muchos años antes de conocer a Morrigan había tomado medidas para asegurarse de que ninguna muerte fuera permanente. Llevó a cabo un sucio ritual que lo ató al Reino de la Muerte para que, cuando llegara su hora, resucitara como no muerto.

Ouzeriuo estaba de pie, envuelto en una corona de púrpura salpicada de chispas de profunda negrura. Las motas de negro entraban y salían de sus ojos, nariz, boca y oídos, sofocando el grito de Ouzeriuo antes de que pudiera escapar. La vitalidad se agotó en su rostro y su piel se volvió correosa, tensada sobre su cráneo mientras aparecían motas de podredumbre en su superficie.

¿Esto es cuando se convirtió en el Rey *del Túmulo?*

Sí, y tenía hambre.

Ouzeriuo se acercó a Gryph, un profundo resplandor verde de energía eldritch llenaba las cuencas vacías de sus ojos. Cerró una mano y una fuerza invisible arrancó los barrotes. Arrastró al coatl con brusquedad desde la jaula rota. La serpiente emplumada gritó con una voz desesperada, pero el corazón del retornado era tan frío como la muerte. Aplastó la vida de la criatura empírea y luego extrajo su alma.

El rey de los túmulos se tragó el alma del coatl. Gryph sintió que las lágrimas le escocían los ojos y que un dolor desesperado le clavaba en el corazón. La maldad de esta criatura era demasiado grande para él. ¿Cómo puede uno volverse tan retorcido?

El Rey del Túmulo se estremeció en éxtasis mientras se alimentaba. Extendió una mano desecada y esquelética, y un báculo voló hasta las garras del liche. Un momento después, el proceso de alimentación se

completó. Gryph gritó de agonía.

¿Cómo *sobreviviste?*

Soy empíreo.

No lo entiendo.

Mira, él envió el coatl.

Gryph miró a la desdichada criatura mientras construía un trono de huesos arrancados de los escombros y la tierra a su alrededor. Se sentó y se inclinó hacia un lado como un hombre que lucha contra el malestar gastrointestinal después de una comida completa.

A pesar de que ya no necesitaba respirar, el Rey del Túmulo comenzó a ahogarse. El dolor llenaba su rostro mientras se doblaba por la cintura y un profundo hachazo se acumulaba en su interior. Luego, un líquido salobre, del color del petróleo crudo, brotó de su interior y el liche vomitó un charco de ooze negro. Gryph ya sabía que el ooze negro provenía del Rey del Túmulo, pero ahora comprendía la verdadera naturaleza de la vil entidad.

¡El *ooze negro son los restos de las almas consumidas!*

Sí, son los restos semiconscientes de las almas consumidas por el Rey del Túmulo. Todo el miedo, la rabia, la desesperación, el odio inherente a los consumidos son aumentados por la alimentación. Esa concentración de emociones negativas es demasiado corrosiva incluso para un renacido como Ouzeriuo. El ooze negro es su expurgación de esas emociones.

¿Estás diciendo que le diste un dolor de estómago?

Una analogía adecuada, aunque imperfecta.

¿Pero tú eras diferente?

Sí, como he dicho, soy empíreo, un ser celestial nacido de la propia Fuente. Nuestras almas son potentes y Ouzeriuo acababa de convertirse en un muerto viviente. Si no me hubiera exorcizado, mi fuego empíreo habría ardido desde dentro. Sin embargo, su intento de consumirme me debilitó, haciendo imposible que me reformara, obligándome a sufrir una vil media existencia atrapada dentro de los residuos *cada vez mayores de cientos de almas.*

Una lanza de dolor se clavó en el corazón de Gryph al pensar en lo que había sufrido el remanente del coatl. *Lo siento.*

No lo seas, no eres responsable.

Gryph miró la matriz resplandeciente de energía del alma y comprendió que la elección que estaba a punto de hacer, la que ya había hecho, era una que lo cambiaría de maneras que aún no podía comprender. También sabía, en el núcleo de su ser, donde vivía su propia alma, que nunca había tomado una decisión mejor en su vida.

¿Quieres unirte a mí? Enviado por Gryph.

El silencio se hizo pesado y el corazón de Gryph tronó varias veces antes de que llegara una respuesta.

Sí, el remanente regresó.

33

Un destello llenó los ojos de Gryph, y estaba de vuelta, de pie sobre el remanente de alma. Se mareó y estuvo a punto de desplomarse, pero Lex lo sostuvo. Gryph le dio las gracias al ordoniano, pero no apartó los ojos de la mota brillante de alma que era el coatl.

"Así que, supongo que por la forma en que le pones los ojos saltones a esa cosa, no se me permite destrozarla".

Gryph ignoró a Lex y dejó que su alma se entrelazara con la del coatl, mientras que la del coatl se engranaba con la suya, fundiéndose sus almas en un nivel primario.

Has transformado tu habilidad de nivel "Enlace de alma" en "Fusión de Almas".

Mientras que el Enlace de Alma es una subyugación forzada y dominante de otra alma, la Fusión de Almas es una fusión intencionada y voluntaria de almas. La fusión otorga a ambos socios beneficios increíbles y únicos que aumentarán a medida que la fusión se fortalezca.

***NOTA:** Como mortal, sólo puedes fundirte con una alma.*

Ganaste puntos de experiencia.

Ganaste 50.000 puntos de experiencia por alterar tu habilidad de nivel "Enlace de Alma" en una nueva forma.

La alegría abrumó a Gryph. Nunca se había sentido más completo que ahora y sabía que el vínculo que compartía con el coatl no haría más que crecer con el tiempo.

¿Tienes un nombre? preguntó Gryph.

Una vez me llamaron Raathiel. Pero si lo deseas, puedes ponerme un nombre.

Raathiel es un hermoso nombre.

Entonces volveré a ser Raathiel.

Otra indicación llenó su visión y su alegría se convirtió en asombro.

Te fusionaste con el alma remanente del Coatl Raathiel.

Rango de fusión: *1*

Fusionas tu alma con la de otro ser consciente. Mientras que Enlace de alma es la dominación de otra alma, Fusión de Alma es una asociación voluntaria. Desde este momento hasta el final de la existencia, sus almas están conectadas. Navegarán juntas por las mareas del éter desde ahora hasta el final de todas las cosas.

Debido a tu fusión de almas con un ser empíreo, ahora has obtenido los siguientes rasgos.

Bonus de atributos: *Tu fusión te ha concedido un +1 permanente por rango de fusión a todos los atributos.*

Bonus de grupo de aventura: *Tu fusión de almas ha llevado al coatl a un Grupo de Aventura permanente contigo. Todas las ventajas y bonificaciones de tu grupo de aventuras se aplican a un nivel superior al tuyo. (Limitado a Gryph y Raathiel) El coatl no cuenta en el total de tu Grupo de Aventuras.*

Ventajas actuales del Grupo de Aventura: *Boon 1, Boon 2*, Bonus de XP 50%**

Aura empírea: *Como te has unido a una criatura empírea, obtienes la capacidad de generar un aura de "luz sagrada". Esta aura concede a todos los miembros de tu Grupo de Aventuras un bonus a los golpes y al daño causado del 25% a cualquier criatura cuya afinidad principal provenga de uno de los Reinos Inferiores (Caos, Cthónico, Muerte, Éter), mientras que también inflige una penalización a los golpes y al daño del -25%. El Aura dura 5 minutos + 1 minuto por nivel de dominio de la Magia Empírea. 1 uso al día por rango de fusión de almas.*

Concentración de hechizos: *como te has fusionado con un empíreo, tu concentración durante el lanzamiento de hechizos ha aumentado. Ahora ignorarás la primera aparición de retroalimentación de mana durante cualquier batalla o encuentro.*

NOTA: *Estas bonificaciones no están disponibles actualmente debido a la falta de forma física de Raathiel.*

La majestuosidad de Raathiel abrumó a Gryph y supo que sólo era una parte de lo que había sido antes. Los bonus que la fusión proporcionaba eran increíbles, pero entonces vio la nota final. Y su alegría se convirtió en tristeza. *Raathiel, ahora que nos hemos fusionado, ¿podrás volver a tomar forma física?*

No en este momento. Mi muerte y el daño hecho a mi alma me han dejado debilitado. Sufro un importante déficit de XP. Debemos borrar el déficit antes de que pueda retomar una forma física.

Una ventana llenó la visión de Gryph.

Desventaja Añadida: *Déficit de XP de Coatl.*

El alma de coatl con la que te has fusionado fue dañada hace mucho tiempo y tiene un déficit de XP de -2.675.000. Debido a este déficit, el alma remanente no puede tomar forma física ni fusionarse con otro ser físico.

Para que el remanente recupere todo su esplendor debes borrar este déficit. Tu fusión de almas te permitirá compartir las ganancias de XP con el remanente. Debido a que sus almas están entrelazadas, este intercambio de XP no disminuye la XP que usted gana y no

requiere ninguna división.

El vínculo que ahora compartimos me permitirá volver a ganar XP y con tu ayuda borraré el déficit.

Se te ha ofrecido la misión Regreso a la gloria.

Raathiel necesita borrar un déficit de XP de -2.675.000 antes de poder volver a tomar forma física. ¿Le ayudarás a recuperar su antigua gloria?

¿SÍ? ¿NO?

Proveedor de la misión: *Raathiel.*

Dificultad: *Difícil.*

Recompensa: *Raathiel tomará forma física - XP: 100,000.*

A pesar del enorme déficit de XP, Gryph hizo clic en *SÍ* sin dudarlo. Entonces se le ocurrió una idea y arrastró una serie de indicaciones relacionadas con la batalla con Ouzeriuo.

Ganaste puntos de experiencia.

Ganaste 75.000 XP por derrotar a Mini-Ouzeriuo (x12)

Reduces el déficit de XP de Raathiel.

Reduces el déficit de XP de Raathiel en 75.000 XP. Déficit de XP actual: - 2.600.000

Sonrió y supo que, a pesar de las innumerables cosas que tenía en la pizarra, se dedicaría a ayudar a Raathiel a recuperar su antigua gloria. Un rubor de vergüenza le recorrió. Había estado hablando de Raathiel sin saber si era macho o hembra, o si tenía un género en absoluto.

Raathiel, ¿tienes un género?

No de la manera en que tú lo entiendes. Los seres empíreos no se reproducen como los mortales. Los coatl son cambiadores de forma y pueden adoptar una forma humanoide cuando es necesario. Cuando lo hice, elegí ser mujer. Tal vez eso me haga ser vanidosa, pero apreciaba más la belleza de las hembras humanoides que la fuerza muscular de los machos.

Bueno, si estás dispuesta, me gustaría referirme a ti como femenina. Suena más personal que llamarte así.

Me gustaría mucho.

Gryph se sentía muy bien, y luego otra indicación mejoró aún más su estado de ánimo.

Alcanzaste el nivel 18.

Alcanzaste el nivel 18. Como ya has compensado tu déficit de XP, volverás a recibir Puntos de Atributo y Puntos de Ventaja cuando subas de nivel.

Tienes 6 (5 de base + 1 de bonus) puntos de atributo no utilizados.

Tienes 3 puntos de ventaja no utilizados.

Alerta de nivel de habilidad.
Alcanzaste el nivel 22 en MAGIA AÉREA.
Alcanzaste el nivel 14 en MAGIA DE LA TIERRA.
Alcanzaste el nivel 16 en MAGIA DEL PENSAMIENTO.
Alcanzaste el nivel 25 en LANZAS/ESPADAS.
Alcanzaste el nivel 25 en LORE.
Alcanzaste el nivel 17 en LIDERAZGO.

Gryph estaba extasiado. Solo habían pasado unos días desde que vendió la mayor parte de su experiencia al mercader a cambio de un montón de *puntos de ventaja*, y no solo había recuperado todos sus niveles perdidos, sino que había añadido uno más. Además, el aumento del 50% en la velocidad de aprendizaje gracias a la habilidad *Multiplicador de Progresión de Habilidades* de *Lore* le permitía subir el nivel de todas sus habilidades.

Gryph se agachó y recogió la joya brillante que contenía y era el alma de Raathiel. La sintió cálida en su mano y al sostenerla cerca hizo que la ansiedad de Gryph se calmara. No tenía ni idea de cuánto tiempo le habían paralizado las luces arremolinadas cuando Lex se aclaró la garganta. Gryph levantó la vista para ver al ordoniano mirándolo.

"Amigo, ¿estás bien? Estás mirando esa cosa como una chica a la que su sugar daddy le acaba de poner un anillo".

Gryph no tenía palabras para explicarlo, así que abrió el *Enlace Telepático* y compartió a Raathiel con el resto del *Grupo de Aventureros.* Los labios se llenaron de jadeos y todos se deleitaron con la luz de la alegría pura.

"Eh, chicos, creo que les estáis olvidando de alguien", dijo Simón, agitando su esquelética mano. "Me gustaría unirme a vuestro amor hippie". Hizo una pausa, ladeando ligeramente el cráneo. "¿Qué en el Abismo son los hippies?"

Los hombros de Simón se desplomaron como los de un adolescente ansioso. Un torrente de simpatía lo recorrió cuando la visión del asesinato de Simón volvió a su mente. El tormento de Gryph no era nada comparado con el horror que había experimentado Simón, y a veces olvidaba que los irritantes gestos de Simón eran el subproducto de experiencias horribles.

Llévame a él, envió Raathiel.

Gryph se acercó a Simón, con el brillo dorado del alma remanente fluyendo delante de él como un ser vivo mientras se acercaba a Simón. El retornado retrocedió instintivamente, ya que algo muy arraigado en el ADN de su nueva forma temía el brillo empíreo.

"Está bien Simón", dijo Gryph con voz tranquila y el adolescente

no muerto frenó su retirada. “Esta es Raathiel, le gustaría hablar contigo”. Gryph tomó la cabeza de Simón ligeramente entre sus manos.

Hola Simón, ¿te acuerdas de mí?

Simón jadeó cuando un recuerdo entró en su mente. “Tú estabas allí”, dijo Simón. “Me acuerdo de ti”. Todos los miembros del *Grupo de Aventuras* compartieron la visión del adolescente que Simón había sido una vez, y por un momento todos fueron Simón.

Caminó con los ojos muy abiertos y curiosos por el laboratorio de Ouzeriuo, mirando a todas partes, y finalmente se detuvo en la jaula de oro rojo que contenía a Raathiel. Simón lanzó un grito de alegría y corrió hacia la jaula, metiendo un dedo entre los barrotes para acariciar la barbilla cubierta de plumas de la coatl. La mortal levantó la cabeza y miró a Simón con ojos tristes.

“¿Por qué estás encerrado en una jaula?”

“Aléjate de la criatura, muchacho”, ladró una voz dura. Todos los presentes sabían que era la voz de Ouzeriuo. Simón se giró, sacando su mano de la jaula y volviéndose para ver a Ouzeriuo y a Morrigan mirándole. “Ven aquí, te necesitamos”.

Raathiel terminó la imagen, no queriendo que Simón experimentara su muerte de nuevo. “Estabas allí”, dijo Simón. “Eras tan hermosa”.

El arrepentimiento se hizo sentir a través del enlace. *Lo siento, no pude ayudarte entonces,* dijo Raathiel. *Tal vez pueda ayudarte ahora.* El brillo dorado alrededor de la matriz de Raathiel se expandió y se enroscó alrededor del brazo de Simón. Éste se estremeció durante un breve instante, pero luego dejó que la energía se introdujera en él. *No puedo deshacer lo que te han hecho, pero puedo devolverte parte de lo que te han robado.*

El resplandor rodeó a Simón y luego se filtró hasta el hueso de su cráneo. Cerró los ojos y se inclinó hacia atrás como un hombre en éxtasis. Un momento después, sus ojos se abrieron de nuevo y jadeó. Un extraño ruido de olfato salió de él y sonrió a Gryph. “Vuelvo a oler”. Se apresuró a recorrer la habitación olfateando personas y cosas. Se detuvo ante Lex e inhaló profundamente. “Apestas. Me encanta”.

“Uh, gracias chico”, murmuró Lex, desconcertado por el extraño comportamiento del retornado. Luego se volvió más extraño cuando Simón hurgó en la mochila de Lex. “¿Amigo?”

Al cabo de un momento, Simón encontró lo que buscaba, una de las raciones que los elfos habían dado al *Grupo de Aventureros*. Olfateó, abrió el envoltorio de la hoja y mordió la barra de frutos secos y miel.

“Puedo saborear de nuevo. Esto es increíble”. Simón se volvió hacia el remanente. “Gracias.”

Ojalá pudiera hacer más ahora. Ojalá te hubiera salvado entonces.

"Me gustaría haberte salvado a ti también", dijo Simón. "Pero los dos seguimos aquí y Ouzeriuo no".

"Pero Morrigan sigue aquí", dijo Gryph, atrayendo todas las miradas hacia él. Gryph aún no había revelado el secreto de que Aluran era Morrigan. Se había vuelto más reacio después de que el mercader ofreciera una enorme cantidad de *puntos de ventaja* por la información. Pero ahora, mientras observaba la extraña interacción entre el remanente de alma empíreo y el adolescente no muerto, sabía que el conocimiento no era suyo para atesorarlo.

"Aluran es Morrigan".

34

La ira, el miedo y la confusión del otro fluyeron sobre Gryph como un tsunami. Lex se quedó boquiabierto, mientras que Simón temblaba. Tifala trazó un par de círculos concéntricos sobre su corazón y Ovrym agarró su espada con más fuerza. Vonn murmuró un mantra en voz baja y Errat se limitó a mirar al frente, con una incómoda sonrisa de confusión pintando su rostro. Gryph se mantuvo firme y dejó que las emociones fluyeran sobre él.

Finalmente, Lex habló.

"Sé que no eres de aquí, amigo, pero basta con decir que, en los Reinos, especialmente aquí en Korynn, Morrigan es como el resultado de una aventura de una noche mal pensada entre Satanás y Hitler, que luego dio al niño a un triunvirato al estilo de 'Mis tres papás' de Genghis Khan, Vlad el Empalador y el tipo que inventó el karaoke. Es un hombre que hace que Freddie Kruger y Darth Vader parezcan opciones sólidas para una niñera de última hora. Es..."

"¿Crees que no sé lo que es?", dijo Gryph bruscamente, silenciando la perorata de Lex. "Vi lo que le hizo a Simón. Lo viví a través de los ojos del rey del Túmulo. Sentí la espada de Morrigan entrar en mi cráneo. Así que sí, aparte de Simón aquí, sé mejor que cualquiera de ustedes de lo que es capaz ese hombre. Lamento haberles ocultado esa información a todos ustedes, pero no sabía en quién podía confiar entonces. Ahora lo sé".

"Necesito ir", dijo Simón, retrocediendo a una esquina de la habitación como si tratara de querer desaparecer. "Necesito irme lejos". Sus ropas brillaron y empezaron a perder su cohesión mientras se transformaban de nuevo en el humo negro y aceitoso.

"Simón, no tiene ni idea de que existes", dijo Gryph. "Y nunca lo hará".

Tifala puso una mano en el hombro de Simón y, sorprendentemente, el renacido se calmó bajo su suave toque. Lanzó una mirada acusadora a Gryph. "Deberías habérnoslo dicho".

“Quería protegernos”, dijo Ovrym.

“Si Aluran se entera de que Gryph sabe quién es, qué es, entonces utilizaría todo su poder para cazarlo”, dijo Vonn.

“Ya lo está cazando, y no sabe que Gryph lo sabe”, dijo Lex. “Recuerda que cené con él”. Entonces, en un movimiento brusco, Lex se agarró la garganta como una mujer de la alta sociedad que se enfrenta a un golpe a su sensibilidad. “Espera, cené con él. ¿Se comió mi alma sin que yo lo supiera?”

“¿Acaso tienes alma?” preguntó Vonn, provocando la ira de Lex. “No quiero ser, cómo lo llamaste, un idiota, pero eres un artefacto antiguo mezclado con lo que sea una IA banner. ¿Las IAs banner tienen alma?” La mirada de tristeza de Lex sugería que él tampoco lo sabía.

“Incluso si no es así Lex, sigues siendo un hombre mucho mejor que Aluran”, dijo Gryph. “Eso tiene que contar para algo”. Gryph miró a su alrededor para ver a los demás asentir. “Pero Ovrym tiene razón. Creí que al guardar el secreto te estaba protegiendo, pero estamos planeando llevar la lucha hasta él. Es justo que sepan contra quién vamos a luchar”. Uno a uno los demás asintieron lentamente. “Sé lo que Morrigan hizo a Simón y a Ouzeriuo, pero no sé mucho más. ¿Quién era?”

“El gobernante de los Dioses Antiguos”, dijo Ovrym. “Era el terror personificado y tenía un poder prácticamente ilimitado. Cuando los demás dioses descubrieron que se alimentaba de almas para obtener ese poder, reunieron al pueblo y se levantaron contra él. La batalla para derrocarlo provocó la Ruina, y por muy horrible que fuera ese acontecimiento, la mayoría de los estudiosos coinciden en que mereció la pena el coste. ¿Qué son unos cuantos millones de vidas comparadas con unos cuantos miles de millones de almas? Nadie sabe qué buscaba, pero si Aluran es Morrigan, su hambre no ha disminuido”.

“Tenemos que decírselo a la gente”, dijo Simón con seguridad. “Si supieran el secreto, se volverían contra él”.

“No lo creerán sin pruebas”, dijo Tifala, ganándose una mirada temerosa de Simón. “No tenemos nada tangible que podamos señalar y decir que esto lo demuestra”.

“Tiene razón”, dijo Vonn. “Y aunque me duela decirlo, Aluran ha inaugurado una nueva edad de oro para el pueblo de Korynn. Incluso con pruebas, algunos se negarían a creer”.

“La fe es poderosa”, dijo Ovrym.

“Y delirante”, replicó Lex y luego miró de reojo a Vonn como si se disculpara.

“No si tienes fe en lo correcto”, respondió Vonn.

“Entonces encontraremos pruebas, pruebas irrefutables”. Gryph miró a su alrededor y sus ojos se posaron en una sección de la pared

del fondo. “Y empezamos por aquí”. Avanzó y activó *Percepción*. Una pequeña imperfección en la piedra llamó su atención.

Descubres una Puerta Secreta.

Identificas con éxito una Puerta Secreta y encuentras el mecanismo de activación. No percibes ninguna trampa.

Gryph estaba a punto de apretar el gatillo con el pulgar cuando Vonn le gritó que se detuviera. El maleante le pidió permiso para examinar la pared y Gryph se apartó. Unos momentos después, Vonn encontró un segundo gatillo mucho mejor escondido. Lo pulsó y el sonido del metal sobre la piedra se elevó en el interior del muro. El grupo retrocedió unos pasos cuando una sección de tres por tres metros de la pared se abrió. Dejó al descubierto una gran sala circular que resultaba familiar del modo en que los ecos de un sueño pueden a veces fundirse con las realidades de la vida. Gryph, Raathiel y Simón conocían la habitación demasiado bien.

“Aquí es donde morí”, dijo Simón, con los huesos espectrales de su pie traspasando el umbral al entrar en la habitación. Los demás dieron espacio al adolescente no muerto mientras éste se movía por la habitación, trazando con sus dedos esqueléticos la losa de mármol donde su cuerpo había sido desollado, donde Ouzeriuo había empezado a consumir su alma.

“¿Por qué no terminó el trabajo?” preguntó Simón, con un tono angustioso. Se apartó del lugar de su propio asesinato y miró a Gryph, con las cuencas de los ojos llenas de un fuego verde eldritch. “¿Por qué dejó algo de mi alma para vivir esta tortura?”

Gryph estaba perdido. Era algo que él tampoco entendía del todo. Sabía, por las propias palabras de Simón, que el Rey del Túmulo había construido su universo mental, la extraña bolsa dimensional en la que se retiraba como un oso hibernando, utilizando el poder del alma de Simón. Pero ¿por qué construirlo? Ouzeriuo era débil, apenas se aferraba a su falsa media vida tras ser asesinado por Morrigan. El alma de Simón podría haberle servido de sustento, pero en su lugar la había guardado y había intentado consumir la de Raathiel, un ser cuya alma resultó ser demasiado pura para que Ouzeriuo la consumiera.

“Lo sé Simón”.

Llévame con él, por favor, dijo Raathiel.

Gryph se acercó al adolescente renacido. Simón se estremeció, pero luego asintió cuando Gryph le pidió permiso para poner una mano sobre él. El cálido resplandor de Raathiel llenó la mente de Simón y fluyó a través del *enlace telepático* de Gryph.

Fue el miedo, envió Raathiel. *Ouzeriuo era en el fondo un cobarde. Por muy temible que fuera, era su propio y terrible miedo, a la muerte, a la*

impotencia, a enfrentarse a lo que realmente era, lo que le llevaba a cometer actos desesperados y malvados. Utilizó tu alma para construir un refugio, un paraíso donde esconderse de su miedo. Pensó que allí se sentiría seguro, pero nunca lo hizo, por tu culpa.

"No lo entiendo".

El mundo que construyó no era su mundo, sino el tuyo. Él lo construyó, pero tú fuiste su arquitecto. Era una prisión para él tanto como el Túmulo. En su eterna existencia, nunca dejó de tener miedo. No dejes que su miedo se convierta en el tuyo. No dejes que su vileza manche tu alma por más tiempo. Se fue, y nunca volverá. El único poder que tiene sobre ti es el que tú le das. Sé libre, en tu corazón, en tu mente y en tu alma.

"¿Todavía puedo hacer una efigie de él y darle un montón de patadas en los huevos? "

Cualquier cosa que te ayude a sanar.

"Eso es un sí, muchacho", dijo Lex, dándole una palmada en la espalda al liche adolescente.

Simón miró al ordoniano con una sonrisa malvada.

"¿Es eso una sonrisa, o te estás preparando para comer mi alma?"

Simón volvió a sonreír, haciendo que Lex diera un paso atrás. Vonn se inclinó hacia él.

"¿Si es que tienes alma?"

"No hay pruebas concluyentes en ese sentido, pero ahora mismo espero que tengas razón".

"Te diré algo, enano", dijo Simón inclinándose y susurrando. "Prometo no comerme tu alma si traes cerveza y nenas la próxima vez que me visites".

"Soy ordoniano, no enano", dijo Lex con un mohín, pero luego miró a Simón. "Pero me gusta dónde está tu... um... cráneo. Nos llevaremos muy bien". Lex se frotó las manos. "Pero ahora es el momento de saquear".

"Por una vez estoy de acuerdo", dijo Gryph. "Sepárense. Vamos a ver qué mierda genial ha estado acumulando este imbécil".

35

El grupo se dividió, ocupando cada uno una parte diferente de la sala. Gryph insistió en que Vonn examinara todo lo sospechoso, asegurándose de que nadie perdiera un miembro, cayera en un pozo de muerte con púas o fuera carbonizado por un lanzallamas. Siguiendo sus órdenes, todo lo que encontraran debía colocarse en la mesa de piedra del centro de la sala. Esta política le valió una queja a Lex, pero Gryph les aseguró que todo el botín se distribuiría equitativamente, dando prioridad a quienes obtuvieran el mayor beneficio.

Gryph esperó a que todos estuvieran de acuerdo con la política, incluido un reticente Lex, y luego se agachó junto a Vonn. El Aegipcio estaba examinando la trampa que Gryph casi había activado.

"¿Qué tan malo habría sido?"

"Malo. Ouzeriuo era un bastardo enfermo y evidentemente empleaba la ironía en sus trampas".

Gryph asintió sombríamente a Vonn y el antes ladrón extrajo con delicadeza un frasco cristalino de un panel de la puerta. Contenía un turbio líquido negro plateado. Un tapón intrincadamente tallado en forma de calavera, con la boca abierta en un grito silencioso, aseguraba el contenido. El líquido se retorció hacia Gryph cuando Vonn le extendió el frasco.

Gryph dudó un momento y luego lo alcanzó, pero Vonn cerró sus dedos alrededor de él. "No dejes caer esto, o todos nosotros nos uniremos a las filas de los muertos vivientes". Los ojos de Gryph se abrieron de par en par por un momento, pero luego asintió con la cabeza y extendió ambas manos como un hombre dispuesto a sostener a un bebé por primera vez. Vonn colocó suavemente el frasco en sus manos. En el momento en que tocó su piel, Gryph escuchó un aullido lejano, como la furia del viento a través de bocas angustiadas. Se le revolvió el estómago y se le disparó la habilidad de *Identificar*.

Encontraste Ichor de Lich Activado.

El Ichor de Lich activado es una sustancia virulenta derivada de los restos espectrales de un liche sobre los que han germinado esporas fúngicas infecciosas. Esta sustancia, increíblemente rara, se expande en forma de gas cuando se expone al aire, creando una empalagosa nube de esporas de hongos no muertos.

Cualquier criatura viva que inhale las esporas contraerá la Pudrición del Líquido. Si no se trata, las víctimas morirán y se convertirán en uno de los muchos tipos de no muertos corpóreos. Estos nuevos muertos vivientes caerán bajo el dominio mental del Maestro. Si el Maestro muere, los muertos vivientes se volverán salvajes y atacarán a cualquier criatura viva en el lugar.

Maestro actual: *Ouzeriuo.*

Vi a Ouzeriuo probar este asqueroso brebaje, envió Raathiel. *Le haría un gran servicio al mundo si fuera destruido*.

¿Cómo se puede hacer eso?

La llama empírea es el método preferido. Si tuviera forma física, podría generarla.

Espero ansiosamente el día en que puedas, envió Gryph, entristecido porque ese día probablemente esté muy lejos.

Gryph examinó la solución vil y se estremeció al notar una aguja afilada dentro de la boca de la calavera que tapaba el frasco. "¿No espera que presione mi dedo contra esa aguja?". Antes de que terminara la pregunta, otra notificación apareció en su visión.

¿Deseas convertirte en el Maestro del Ichor de Liche Activado?

Ya que has matado al anterior Maestro, puedes reclamar el Ichor de Liche Activado. ¿Deseas reclamar el dominio? Si la respuesta es SÍ, presiona el pulgar sobre la aguja. Si la respuesta es NO, no hagas nada.

Gryph odiaba la mera idea de la vil arma, pero confiaba en su dominio sobre cualquier otra. Con una mueca presionó el pulgar contra la aguja. Un dolor agudo se clavó en él y un aviso le confirmó que se había convertido en el amo del Ichor.

Contuvo la respiración y colocó el frasco en su mochila con alma. Tardó un momento en registrarlo, pero entonces, como todo lo que había en su bolsa, el *Ichor de Liche Activado* entró en un estado de inmovilidad suspendido. Por el momento era lo más seguro que podía estar, pero ansiaba colocarlo en la cámara acorazada junto a la *Niebla Negra*. Llevar esa horrible sustancia encima era como pasear por la ciudad con un frasco de ébola en el bolsillo. Entonces se le ocurrió un pensamiento peor.

¿Qué clase de horrores desataría Aluran si pusiera sus *manos en él?*

Otra aterradora arma de destrucción masiva mágica sobre la que tengo que insistir, pensó Gryph, sonriendo con pesar ante el tono de sarcasmo de Lex que se inmiscuía en sus pensamientos. Volvió a prestar

atención a la habitación y divisó la jaula de la visión de Raathiel, la jaula en la que había pasado los últimos días de su vida viendo impotente cómo Ouzeriuo y Morrigan torturaban a Simón.

La jaula llamó su atención como un monumento a una masacre. En el fondo de la jaula brillaba un pequeño montón de piedras preciosas parecidas al diamante. *Lágrimas del Coatl,* pensó Gryph mientras se activaba su habilidad de *Identificar*.

*Encontraste **Lágrimas del Coatl (x11)**.*

Las lágrimas de los coatl son gemas de emociones condensadas que se forman cuando los coatl presencian actos de profunda maldad. Como seres empíreos, los coatl están comprometidos a servir y proteger toda la vida. El asesinato y la tortura provocan una reacción emocional tan visceral en estas majestuosas criaturas que literalmente derraman el dolor en forma de lágrimas que se convierten en piedras preciosas brillantes de dureza similar a la del diamante. Sin embargo, son algo más que símbolos de dolor presenciado. Los coatl son criaturas psíquicas y sus lágrimas capturan la esencia del momento, incluyendo experiencias, recuerdos, habilidades, esperanzas, miedos y sueños.

Este raro y valioso ingrediente tiene muchos usos tanto en la alquimia como en la artesanía.

Crees que una Lágrima podría hacer una poción que aumentará la generación de XP al aprovechar los recuerdos y experiencias del ser cuya esencia contienen.

También tienes la sensación de que consumir una Lágrima te permitirá experimentar el momento que creó la Lágrima como si lo estuvieras viviendo tú mismo. Esta experiencia puede tener una amplia gama de efectos, y algunos son peligrosos. Consuma bajo su propio riesgo.

Los ojos de Gryph se abrieron de par en par al leer la indicación. Si lo entendía, las *Lágrimas* eran un depósito de los recuerdos de Simón, suponiendo que le pertenecieran. Pero ya no tenía que suponerlo.

Raathiel, ¿estas lágrimas son todas de Simón?

No, fui testigo de mucho dolor en mis últimos días. Cinco de las Lágrimas son de Simón, tres pertenecen a Ouzeriuo, dos a Morrigan y una es mía.

Morrigan, envió Gryph, el shock, el miedo y la euforia se mezclan en una extraña mezcla en su cerebro. ¿Pueden estos recuerdos contener el secreto para derrotar al Alto Dios? ¿Puedes decirme qué contienen?

No, para los coatl las emociones son mucho más viscerales y poderosas que las de los mortales. Nos deshacemos de las lágrimas no sólo como registro de la experiencia, sino para exorcizar el dolor, el horror, el mal. Lo hacemos para proteger nuestra propia psique. Recuerdo lo que contienen de la misma manera que tú retienes un sueño mal recordado, pero el poder emocional de esos recuerdos sólo existe dentro de las propias Lágrimas.

Pero me mostraste el recuerdo de lo que le hicieron a Simón, dijo Gryph confundido.

Lo que has visto es sólo una parte de lo que él vivió y de lo que yo presencié. Sólo consumiendo una Lágrima puedes conocer el contexto completo del recuerdo. Si te concentras en una, aprenderás de quién es su esencia. Pero te ruego que prestes atención a las advertencias. Las experiencias aseguradas en las Lágrimas son mucho más viscerales y potentes que el recuerdo que he compartido contigo. Algunos de los que consumen una Lágrima no sobreviven a la experiencia, y ésta cambia para siempre a todos los que lo hacen.

Las emociones luchaban con la razón dentro de su mente. Las *Lágrimas* podrían ser la clave para derrotar a Aluran, o el arquitecto de la perdición de Gryph. Recogió con cautela las *Lágrimas* en la palma de la mano, y cada una de ellas le provocó una pequeña sacudida de malestar. *No debo dejar que Simón sepa que existen. Las exigirá, como es su derecho.*

Pero lo destruirían, aceptó Raathiel.

Gryph los introdujo en su mochila y observó cómo se clasificaban automáticamente en su inventario, mientras una parte de su mente se asombraba de la gran variedad de objetos peligrosos que había recogido en su corta estancia en los Reinos.

Si, cuando, experimente las Lágrimas, ¿me ayudarás?

O las almas se funden, ahora y para siempre. Si consideras necesario dar testimonio de lo que contienen las Lágrimas, entonces estaré allí contigo. Pero, por ahora, debo descansar y recuperar mis fuerzas. Con tu consentimiento, deseo entrar en un estado regenerativo.

Por supuesto. ¿No estás bien?

Creo que lo haré, pero debo descansar. Hasta que borremos mi déficit de XP, incluso esta conversación es agotadora. Temo que, si me esfuerzo demasiado, no vuelva a despertar.

Conserva tus fuerzas y yo saldaré tu deuda.

Mi más profunda gratitud a ti. Espero verte pronto.

Descansa y volveremos a hablar.

Raathiel se retiró a lo más profundo de su mente y, aunque seguía sintiéndola, se sintió disminuido por su distancia.

Su resplandor evanescente, que había sido su marcador en el mundo físico, se atenuó y se desvaneció. Una tristeza llenó a Gryph por la pérdida, e hizo una promesa silenciosa de que compensaría su déficit de XP tan rápido como pudiera. *Aunque sólo fuera por el deseo egoísta de recuperarla.*

La atención de Gryph volvió a la sala y a la creciente pila de objetos interesantes que sus amigos habían recogido. Gryph se dirigió a la mesa. Lex le dirigió la mirada emocionada de un niño en la mañana de Navidad. "¿Es hora de saquear esta perra?"

"Es la hora del botín", dijo Gryph con una sonrisa, descubriendo que ni siquiera él era inmune a la alegría del botín. Miró la pila de

objetos y activó su *habilidad de Identificar*.

36

La pila de tesoros que había delante de Gryph era impresionante. Utilizando su habilidad, Identificar, lo separó en mágico y no mágico. Mirar la pila le hizo sospechar. ¿Por qué el rey del Túmulo no había utilizado estos objetos? Seguramente, podrían haberle ayudado durante los largos milenios de su vida media. "¿Por qué Ouzeriuo no usaría estas cosas?"

"Porque es estúpido", dijo Simón, examinando distraídamente un anillo.

"Es probable que se haya olvidado de ellos", dijo Vonn. "El Túmulo dijo que Ouzeriuo había estado en lento declive durante siglos". Gryph asintió ante la lógica. "O tal vez estén todos malditos", Simón gritó y dejó caer el anillo de nuevo sobre la mesa.

"Oh, hombre, con nuestra suerte", se quejó Lex. "Encontrar nuestro primer puntazo, pero tan pronto como la equipamos contraemos la putrefacción de la chatarra o nos afecta la torsión testicular".

"No quiero ninguno de los dos", chilló Simón, alejándose de la mesa. "Si las cosas van según el plan, puede que tenga una dama a la que enamorar pronto".

"Errat tampoco los quiere, aunque no tenga dama".

Lex miró del liche al warborn y luego a Gryph. "¿Saben que ninguno de ustedes tiene...? cómo decirlo... el equipo necesario para ello, ¿verdad?». Agitó una mano frente a su entrepierna para enfatizar su punto.

El cráneo de Simón pareció hacer un mohín y los hombros de Errat se desplomaron. Lex abrió la boca en busca de palabras de consuelo, pero al no encontrar ninguna, la cerró de nuevo y miró a Gryph con expresión de "¡Uy!".

Gryph resopló divertido y examinó el anillo, haciendo una pregunta en su mente. ¿Este anillo está maldito? Una negativa abrumadora tocó los bordes de sus sentimientos y Gryph suspiró aliviado y luego irritado. "Idiotas, están bien. Nadie perderá los testículos".

"Aparte de los que ya lo han hecho", replicó Lex, y Simón se abalanzó sobre él. Sólo la interferencia de Ovrym impidió lo que Gryph estaba seguro de que habría sido una divertida pelea.

“Sugiero que nos concentremos”, dijo Ovrym, manteniendo a los dos posibles combatientes a distancia. “Y dejemos trabajar a Gryph”.

Gryph dio las gracias al xydai y clasificó el botín.

Lo primero fue una selección de anillos. La mayoría de ellos no eran mágicos, sino que estaban hechos de metales y piedras preciosas, y serían una gran ayuda para la futura economía artesanal de Dar Thoriim. Gryph guardó la mayoría en su bolsa, pero le dio varios a Tifala por si necesitaba monedas en su búsqueda del hechicero cthónico.

Sin embargo, algunos de los anillos estaban encantados. Consideró la posibilidad de deslizar el grupo en sus dedos como un gánster cualquiera, pero Gryph sabía que ningún hombre sobrevivía solo. Si esperaba salvar a Brynn, su gente necesitaba volverse poderosa. Estos anillos les ayudarían a conseguirlo. La pregunta era, ¿cómo distribuirlos donde harían el mayor bien?

Encontraste un Anillo de Giro de Hechizo (Magia de Orden).

Clase de artículo: *Base.*

Categoría del artículo: *Activo.*

Este anillo de oro y hierro enroscado lleva un único zafiro blanco. Una vez al día por nivel de dominio de la Magia de Orden, el portador puede desviar cualquier hechizo entrante y redirigirlo a un objetivo de su elección. Las resistencias estándar se siguen aplicando, y cualquier hechizo de Área de Efecto seguirá afectando al portador si está dentro de su alcance.

Gryph lanzó el anillo en el aire hacia Vonn, deseando que una etiqueta de identificación se quedara con el anillo para que el maleante pudiera conocer las capacidades del anillo enroscado. Vonn lo atrapó con facilidad y sonrió al ver las capacidades del anillo. “Tengo algunas ideas sobre cómo hacer esto útil”.

“Pensé que lo harías”, dijo Gryph con una sonrisa, con varias posibilidades nadando en su mente. Gryph recogió el siguiente anillo.

Encontraste un Anillo de Anti-magia (Magia del Pensamiento).

Clase de artículo: *Base.*

Categoría del artículo: *Activo.*

Este anillo de plata no lleva ninguna ornamentación. Una vez al día por nivel de dominio de la Magia del Pensamiento, el portador puede crear una burbuja anti mágica a su alrededor. Esta burbuja tendrá 1,5 metros de diámetro por nivel de dominio de la Magia del Pensamiento.

Cuando el portador se acerque lo suficiente a un usuario de magia, el campo impedirá que se lance cualquier hechizo nuevo a menos que la Inteligencia + nivel del lanzador en la habilidad mágica aplicable sea mayor que la Inteligencia + nivel del usuario en Magia del Pensamiento. Todos los hechizos existentes siguen teniendo efecto a menos que la Inteligencia + nivel del usuario en Magia del Pensamiento sea el doble que la Inteligencia

+ nivel del lanzador en la habilidad mágica aplicable.

Le dio este anillo a Ovrym. El xydai ya era el luchador más hábil del grupo y estaba en primera línea de cualquier conflicto. Gryph había aprendido por las malas que los magos enemigos eran la amenaza más peligrosa y debían ser el primer objetivo. Este anillo convertiría a Ovrym en un asesino de magos aún más letal.

Ovrym intentó rechazar el regalo. Al fin y al cabo, era el estoico guerrero-monje que había mostrado poco interés por la riqueza personal. Sin embargo, cuando Gryph compartió con él la habilidad de los anillos, el adjudicatario sonrió y asintió para agradecer.

Gryph se volvió a *identificar* el siguiente anillo.

Encontraste un Anillo de la Puerta de la Muerte (Magia de la Vida).
Clase de artículo: *Mayor.*
Categoría del artículo: *Pasivo.*
Este sencillo anillo de hierro no parece impresionante a primera vista, pero puede ser un auténtico salvavidas. Si la salud del usuario cae por debajo de cero, este anillo se activará y revivirá al usuario con un solo punto de salud. Estará vivo, pero a las "puertas de la muerte". El anillo también cancelará cualquier desventaja o condición que cause daño con el tiempo, incluyendo la hemorragia, el veneno, la enfermedad, etc. El usuario debe sintonizar el anillo con su propia sangre.

Este anillo era literalmente un salvavidas, y Gryph consideró la posibilidad de guardarlo para sí mismo. Como jugador era funcionalmente inmortal, pero cuando moría tardaba varias horas en reaparecer y siempre renacía en su último punto de reaparición. La posibilidad de evitar ese inconveniente le haría aún más poderoso.

Pero, también sería codicioso. Ninguno de los otros miembros de su *Grupo de Aventureros* volvería de la muerte. La muerte de Wick le había hecho comprender esa dolorosa verdad. La muerte era inevitable para todos los seres, probablemente incluso para él, pero este anillo podría salvar una vida, y evitar que Gryph tuviera que ver morir a otro amigo.

Le tendió el anillo a Lex y el NPC se quedó con la boca abierta al ver su magia. “No puedo. Seguro que otro es más digno”.

“Probablemente”, dijo Gryph con una sonrisa irónica. Luego su expresión se volvió seria. “Pero Brynn dijo que eras especial, y no puedo hacer esto sin ti”.

Lex asintió, con una expresión de sincera gratitud, y por una vez no hizo ningún comentario sarcástico. Sin embargo, no duró mucho, ya que una sonrisa sarcástica apareció en su rostro.

“No te abalances sobre un enemigo como un maldito héroe de acción que desafía a la muerte”. La intensa mirada de Gryph robó la alegría de Lex. “Di las palabras Lex”.

“Bien, maldito mata alegrías. No cargaré locamente en la brecha, con las armas en ristre”. Luego murmuró algo en voz baja que sonó como “ aguafiestas “.

“Puedo darle el anillo a Errat en su lugar”, dijo Gryph y se rio cuando Errat se animó como un cachorro que ha oído su nombre.

“Bien, me portaré bien”, refunfuñó Lex, pero no dijo nada más y deslizó el anillo en su dedo. Ladeó la cabeza y Gryph supo que estaba leyendo una indicación. Luego frunció el ceño, sacó una daga de la cintura y se cortó la palma de la mano. La sangre se acumuló y luego se dirigió hacia el anillo y se filtró en el frío hierro gris, adquiriendo un ligero tono carmesí. A continuación, se lanzó una *curación menor* y la herida desapareció.

Vio que Gryph lo observaba y le dedicó una extraña sonrisa, un pulgar hacia arriba y luego fue a mostrarle a Errat su nuevo juguete. Gryph miró el último de los anillos mágicos y se activó *Identificar*.

Encontraste un Anillo de Drenaje Vampírico (Magia de la Muerte).

Clase de artículo: *Base.*

Categoría del artículo: *Pasivo/Activo.*

Esta banda de metal negro lleva tallados dos colmillos bajo un par de pequeños rubíes que parecen ojos. Cuando se lleva puesto, el anillo drena y absorbe un 5% (+1% por cada cinco niveles de dominio de la Magia de la Muerte) del daño infligido por un arma cuerpo a cuerpo a elección del usuario, hasta el límite de la Vida máxima almacenada. Este daño se convierte en Salud almacenada, que puede utilizarse en cualquier momento para curar al portador. El anillo sólo puede emparejarse con un arma a la vez.

La salud máxima almacenada es de 100 + 10 por cada cinco niveles de dominio de la magia de la muerte.

Salud actual almacenada: *0.*

Salud máxima almacenada: *100.*

Enfriamiento: *5 minutos.*

A Gryph le sorprendió que el anillo no se sintiera mal, o malvado, a pesar de estar impulsado por la magia de la muerte. Fue entonces cuando recordó algo que Tifala le había dicho una vez.

“Ninguna magia es inherentemente mala. La muerte forma parte de la existencia tanto como la vida. Es la intención detrás de la magia lo que determina la moralidad. Conocí a un Maestro de la Vida que utilizaba sus habilidades curativas para revivir a las víctimas de la tortura al borde de la muerte, para que su tortura pudiera continuar. Ahora dime que eso no es más malvado que el Maestro de la Muerte que ayuda a la gente a hablar con sus seres queridos fallecidos para que puedan encontrar la paz. El mal nunca es inherente al poder, sino que sólo existe en el corazón del usuario”.

Gryph se quedó con el anillo. No sólo serviría como *poción de salud* recargable, sino que sospechaba que le sería muy útil con su nueva

habilidad *Sacrificio de sangre*. Se lo puso y le apareció un mensaje pidiéndole que eligiera un arma. Sin dudarlo, emparejó el anillo con su lanza.

A continuación, había dos amuletos mágicos. El primero era un sencillo *amuleto de curación* que podía curar 50 puntos de *salud* tres veces al día. Gryph se lo entregó a Vonn. El segundo era mucho más interesante y tenía el nombre de Errat en toda la descripción.

Encontraste el Amuleto del Éter (Magia Etérea).
Clase de artículo: *Mayor.*
Categoría del artículo: *Pasivo/Activo.*
Este amuleto con joyas se asemeja a un ojo cerrado.
Potencia pasiva:
Cuando lo lleva un usuario experto en Magia Etérea, todos los hechizos actúan como si fueran lanzados un nivel superior en cuanto a duración, coste de mana y enfriamiento.
Potencia activa:
Una vez al día, el usuario puede volver a lanzar cualquier hechizo de éter que haya lanzado en los últimos diez minutos sin usar mana. El tiempo de lanzamiento es instantáneo, y esta habilidad ignora cualquier periodo de enfriamiento o debilitamiento relacionado con el mana.

Los ojos de Errat se abrieron de par en par y, al igual que Ovrym, el warborn intentó rechazar el regalo. “Esto es demasiado para Errat”.

“Estás arriesgando tu vida para ayudarme a salvar a Brynn. Esto no es pago suficiente”. Gryph miró fijamente al warborn hasta que éste asintió y se colocó la cadena del amuleto sobre la cabeza. Luego sonrió como el ganador de la medalla de bronce, feliz de estar en el estrado de los ganadores.

A continuación, había dos esferas lisas de color negro intenso. Cada una tenía el tamaño de una pelota de béisbol. Gryph cogió una, sorprendido por su peso. Los músculos de sus brazos se agarrotaron durante unos instantes antes de soltarse, dejando el más mínimo rastro de pinchazos. Sus ojos se fijaron en la esfera cuando se activó *Identificar*.

Encontraste Orbes del pensamiento lejano
(Magia del Pensamiento) (x2).
Clase de artículo: *Mayor.*
Categoría del artículo: *Pasivo/Activo.*
Construidos a partir de energía mental concentrada, estos orbes permiten al usuario comunicarse a grandes distancias mediante la magia del pensamiento. Para comunicarse con otro individuo, ambos deben poseer un orbe. Pueden existir otros poderes y capacidades dependiendo de los poderes y habilidades del creador de cada orbe. Puedes descubrir estos otros poderes mediante el examen y la experimentación.

“Santo cielo”, dijo Gryph en voz alta, llamando la atención del otro. Levantó la vista y explicó lo que había descubierto.

“Es como un teléfono telepático”, dijo Lex. “¿Puedo tener uno?”

“No”, dijo Gryph, y en su lugar le entregó uno a Simón.

“Oye, ¿por qué...?” Lex comenzó antes de que la lógica del movimiento lo obligara a superar su lloriqueo infantil.

Simón aferró la esfera de ébano con una mano esquelética. Sus ojos brillaban con llamas eldritch y se parecía por todo el mundo al malvado liche que una vez había habitado su cráneo. “Lo usarás sólo en caso de emergencia”, insistió Gryph, una repentina imagen de bromas telefónicas lo llenó de fastidio. “Y responderás cuando te llame. ¿Entendido?”

“Bien”, refunfuñó Simón y deslizó el orbe entre los pliegues de su túnica.

Gryph estaba extasiado con el botín que ya había identificado, pero fue el montón de *Piedras de Hechizo* lo que hizo que su corazón se acelerara. Desprendían un tenue brillo plateado. Su estómago se sintió ligero. ¿*Podría ser*?

37

Gryph tomó una de las piedras. Al principio estaba fría al tacto, pero luego un brillo plateado creció en las profundidades de la gema y la piedra se calentó. Su mente percibió el conocimiento que contenían, y sonrió. *Tengo Magia del Alma.*

Encontraste una Piedra de Hechizo Escudo del Alma (Magia del Alma) (Extremadamente rara).

Esta piedra encantada te permitirá aprender un hechizo de Magia del Alma.

Encontraste una Piedra de Rendición del alma (Magia del Alma) (extremadamente rara).

Esta piedra encantada te permitirá aprender un hechizo de Magia del Alma.

Encontraste una Piedra de Hechizo de Rayo de Alma (Magia de Alma) (Extremadamente Raro).

Esta piedra encantada te permitirá aprender un hechizo de Magia del Alma.

Encontraste una Piedra de Hechizo de Emancipación (Magia de las Almas) (Extremadamente rara).

Esta piedra encantada te permitirá aprender un hechizo de Magia del Alma.

Gryph sonrió mientras la información sobre cada piedra llenaba su mente. Hasta ahora, su habilidad de *Magia del Alma* había sido una extraña contradicción. Era su habilidad de mayor nivel, pero debido a su falta de hechizos en la esfera también era la más débil. Aparte del increíble poder de *Enlace de Alma*, la habilidad había sido esencialmente inútil.

No fue una gran sorpresa. Sólo tenía la habilidad debido a su *Asimilación de Percha Divina*. La magia de las almas era una de las habilidades más raras, si no la más rara, de los reinos. Sólo había dos, tal vez tres practicantes vivos en todo Korynn, él, Aluran y, si el conocimiento estaba oculto en algún lugar profundo de su dañada

psique, Simón. Ahora tenía cuatro piedras de hechizo de *Magia del Alma* que ayudarían a igualar el campo de juego.

Su mente saltó a su habilidad *Lore* y su ventaja *Osmosis*. *Las piedras de hechizo* eran objetos mágicos de un solo uso. El usuario se concentraba en la piedra y, si tenía una afinidad suficiente con la esfera, aprendía no sólo el hechizo, sino también la habilidad correspondiente, suponiendo que no fuera ya un experto. Una vez utilizada la piedra, se convertía en polvo.

La ósmosis le daba la oportunidad de aprender los hechizos sin destruir las piedras, lo que significaba que podía dárselas a otro para que las aprendiera. Había evitado utilizar un par de *puntos de ventaja* en Ósmosis porque no tenía nada con lo que probarlo. Era mejor mantener los puntos en reserva hasta que los necesitara. Ahora tenía la necesidad perfecta, pero dos consideraciones lo detuvieron.

La primera era que *la ósmosis* era arriesgada. En su nivel actual, su tasa de éxito sólo sería del 40%. Las cuatro piedras del hechizo eran *extremadamente raras.* Por lo que él sabía eran las únicas en Korynn. Si intentaba la *ósmosis* y fallaba, esos hechizos se perderían, quizás para siempre.

La segunda consideración era más siniestra. Supongamos que tiene éxito y, por suerte, aprende los cuatro hechizos sin destruir las piedras. ¿En quién podría confiar ese conocimiento?

Había recibido una advertencia al asimilar la habilidad de Ouzeriuo. Los que practicaban *la Magia de las Almas* caminaban por el filo de la navaja, y a ambos lados había un abismo de oscuridad y maldad. ¿Podría, en conciencia, difundir el conocimiento de un poder tan peligroso? Y si lo hacía, ¿a quién podía elegir? ¿A Lex? ¿A Errat? ¿Ovrym? ¿Vonn? Todos eran buenos hombres, pero todos luchaban contra sus propios demonios, al igual que Gryph. Él no añadiría esta carga a sus almas.

Con un suspiro, Gryph hizo su elección. Uno a uno se concentró en las Piedras de Hechizo y aprendió los nuevos hechizos.

Aprendiste el hechizo Escudo del alma.

Esfera: *Magia del Alma.*

Rango: *Base.*

Este hechizo crea una cáscara protectora alrededor de tu alma, o del alma de otro. Este caparazón impide que un adepto de la Magia del Alma robe o se alimente de tu alma. También reduce el daño y la efectividad de cualquier ataque que tenga como objetivo el alma en un 2% por nivel de Dominio de la Magia de las Almas.

Coste de mana: *40.*

Tiempo de lanzamiento: *2 segundos.*

Duración: *1 minuto/nivel.*

Enfriamiento: *N/A.*

Esto habría sido útil al enfrentarse a Ouzeriuo, pensó Gryph con una sonrisa que luego se desvaneció al darse cuenta de que podría necesitarlo en la próxima batalla con Aluran.

Aprendiste el hechizo Rendición del alma.
Esfera: *Magia del Alma.*
Rango: *Aprendiz.*
Este hechizo permite a un practicante de Magia del Alma arrancar el alma de otro ser de su cuerpo. Ten en cuenta que esto se considera un acto maligno en todas las culturas civilizadas. Tu reputación sufrirá con cualquiera que sea testigo del uso de este hechizo.
Coste de mana: *100.*
Tiempo de lanzamiento: *5 segundos.*
Duración: *Instantánea.*
Enfriamiento: *10 minutos.*

Una oleada de mareo aceitoso lo llenó cuando el hechizo se sembró en su mente. El *Rendición del alma* era horrible y el primer hechizo verdaderamente maligno que había encontrado desde que entró en los Reinos, independientemente de las creencias de Tifala al respecto. Se prometió a sí mismo que nunca utilizaría su asqueroso poder. Al *menos la piedra ya no existe para tentar a otro.*

Aprendiste el hechizo Rayo del alma.
Esfera: *Magia del Alma.*
Rango: *Base.*
Este hechizo permite a un practicante de Magia del Alma disparar un rayo de energía de alma pura por cada 5 niveles de Dominio de la Magia del Alma. Al igual que los hechizos de rayo de otras esferas, cada rayo de alma inflige daño directo a un objetivo a razón de 5 (+1 por cada 5 niveles de Dominio de la magia del alma). También debilita las resistencias del objetivo a otros ataques de magia del alma en un 1% por nivel de Dominio de la magia del alma durante 2 segundos por nivel de Dominio de la magia del alma. (NOTA: Estas penalizaciones no son acumulativas).
Coste de mana: *40.*
Tiempo de lanzamiento: *1 segundo.*
Duración: *Instantánea.*
Enfriamiento: *2 minutos - 2 segundos/nivel.*

Finalmente, otro hechizo ofensivo. Hasta ahora había confiado en *Estalactita Voladora* para todos sus ataques mágicos. *Rayo de Alma le* dio un medio completamente nuevo para infligir daño a distancia.

Aprendiste el hechizo Emancipación.
Esfera: *Magia del Alma.*
Rango: *Aprendiz.*
La emancipación permite a un practicante de nivel de Aprendiz de Magia de Almas

liberar un alma robada o atrapada, ya sea por un artefacto o por otro ser. Ten en cuenta que un alma que carece de un cuerpo u otro recipiente que ocupar saldrá del Reino Mortal y continuará el viaje del alma "ganada" en vida.

***Coste de mana:** 100.*

***Tiempo de lanzamiento:** 5 segundos.*

***Duración:** Instantánea.*

***Enfriamiento:** 5 minutos.*

Emancipación era el segundo hechizo de *nivel de aprendiz* que Gryph había aprendido, pero a diferencia de la vil sensación de desesperación que sintió al aprender *Rendición del alma*, este hechizo lo llenaba de una luz cálida. La palabra "ganado" era desconcertante, pues añadía sustancia a la creencia de que las almas pasarían a uno de los otros Reinos al morir. Tal como lo entendía Gryph, las acciones de uno en la vida determinaban el destino de su alma al morir. Era el karma en acción.

Finalmente, Gryph miró el verdadero premio. Dentro de una caja de madera forrada de fieltro había media docena de piedras preciosas que brillaban con un resplandor interior blanco azulado. Sobre ellas había una piedra negra más grande que brillaba con un resplandor interno.

Encontraste los íconos Portal (x6).

Los Íconos Portal son piedras preciosas imbuidas creadas por los antiguos Altos Hombres de Nimeria para impulsar y abrir las Puertas Portales.

Los íconos brillaban con una luz intensa y, a diferencia del dañado que les había proporcionado Yrriel, los seis estaban intactos y completamente cargados. Gryph sacó suavemente una piedra de su rincón y sintió la energía crepitante que había en su interior. Por un momento se quedó mirando la gema centelleante, con el corazón latiéndole en el pecho. Hasta ese momento había temido que su regreso al Túmulo, toda su búsqueda para salvar a Brynn, había sido una tontería construida sobre falsas esperanzas. Ahora, por primera vez, había una oportunidad.

Gryph levantó la piedra más grande y activó *Identificar*.

Encontraste un Alijo de Conocimiento Nimmeriano.

Los Alijos de Conocimiento Nimmerianos son piedras preciosas poderosamente imbuidas que contienen información importante. Para activarlos, hay que sostener el alijo en la palma de la mano e introducir una pequeña cantidad de mana en el dispositivo.

Este alijo contiene un mapa detallado y combinaciones de runas para el sistema de Puertas Portales de Nimeria.

***NOTA:** Este alijo está bloqueado. Sólo el maestro actual puede desbloquear este Alijo.*

***Maestro actual:** Ouzeriuo.*

A Gryph se le cayó el estómago cuando leyó la última parte de la descripción. ¿Cerrado? Mierda. ¿Cómo se desbloquea si el amo actual está muerto? La desesperación llenó a Gryph. Si iba a salvar a Brynn, era vital conseguir acceso al escondite.

"¿Qué es?" preguntó Ovrym, atraído por la mirada de Gryph.

"Fracaso".

38

Gryph les explicó su dilema, y cada uno de ellos sintió que la victoria era tragada por las oscuras fauces de la derrota. Lex se quejó, de nuevo, de tener que caminar. Errat sonrió y dijo que le gustaba caminar. Ovrym puso una mano firme en el hombro de Gryph, diciendo mucho sin decir una palabra. Tifala se mantuvo firme, absorbiendo estoicamente la noticia de que su búsqueda de Wick se había vuelto más difícil. Simón tomó la noticia con el típico egoísmo adolescente.

"Sí, me siento muy mal por el fracaso de la misión. ¿Y ahora qué? Supongo que se irán a casa. No hay razón para quedarse aquí".

Gryph dirigió una mirada irritada a Simón y estaba a punto de sermonearlo cuando Vonn se acercó, con la mano extendida. "¿Puedo?", preguntó el semielfo, mirando al *Alijo Nimmeriano*. Gryph dudó un instante antes de asentir. Vonn levantó la piedra con ligereza, como quien levanta un pajarito herido. Luego se dio vuelta y le arrojó el *Alijo* a Simón.

El pánico se apoderó de Gryph cuando la valiosa piedra voló hacia el adolescente no muerto. ¿Atraparía la piedra el nervioso renacido? ¿Podría dañarse el *Alijo?* ¿Por qué la lanzó Vonn? La piedra salió volando y Simón lanzó un chillido y extendió las manos, haciendo rebotar la reluciente joya una, dos, tres veces antes de asegurarla finalmente en una mano esquelética.

"Amigo, ¿qué demonios fue...?" Las luces de los ojos de Simón se encendieron con furia y luego se atenuaron en rendijas mientras ladeaba el cráneo mientras la comprensión lo llenaba. "Oh."

"¿Simón?" dijo Gryph con voz intencionada, dedicando una breve mirada de ira a Vonn. El maleante se limitó a sonreír, sin mostrar ningún signo de que la ira de Gryph lo afectara. Gryph se volvió hacia Simón. "¡Simón!"

"Sí, sí, te he oído. Dame un segundo". Las luces de sus ojos se atenuaron como si estuviera mirando algo que sólo él puede ver.

Pasaron varios latidos y finalmente volvió a abrir los ojos. Sonrió y luego miró fijamente a Vonn. "¿Cómo sabías que eso iba a funcionar?"

"Una corazonada", dijo Vonn, encogiéndose de hombros.

"¿Qué ha funcionado?" preguntó Gryph, con su irritación a flor de piel.

"Lo he desbloqueado", dijo Simón con una sonrisa. "Cuando tomé el *Alijo* apareció un aviso preguntándome si quería acceder al contenido".

"Pero tú no eres Ouzeriuo", dijo Lex.

"Pero este cuerpo sí". Simón movió una mano esquelética arriba y abajo de su forma de túnica como un modelo que muestra un coche deportivo. Su alegría se convirtió en desesperación cuando el alcance total de lo que había dicho llenó su mente. "Nunca me libraré de él". Sus hombros se desplomaron. "Estoy atrapado en una prisión, una estúpida prisión de cráneo medio podrido". Simón suspiró, un movimiento que siguió inquietando a Gryph y el jugador temió que el *Alijo* se cayera de los dedos inertes de Simón.

Ovrym, al darse cuenta del mismo peligro, le arrebató la piedra a Simón antes de que pudiera caer al suelo y se la entregó a Gryph. Gryph la apretó, pero mantuvo la mirada en Simón. "Chico, no puedo empezar a entender cómo te sientes, pero él se ha ido, y tú sigues aquí. Eso tiene que contar para algo".

"Supongo", murmuró Simón, dejándose caer en un banco de piedra con un audible ruido de huesos viejos.

"Si hay una forma de liberarte de su cuerpo, la encontraremos, juntos". Simón volvió su mirada hacia Gryph, el fuego de sus ojos ardiendo un poco más.

"¿Lo prometes?" preguntó Simón.

"Prometo tratar de encontrarte un nuevo cuerpo", dijo Gryph.

"¿Juramento de meñique?" preguntó Simón, extendiendo el hueso de su mano derecha.

Gryph inhaló profundamente y tomó el meñique del liche entre los suyos. "Juramento del meñique".

Hiciste un voto vinculante a Simón, el Rey del Túmulo.

Los votos son poderosas promesas vinculantes. Son aplicados por la magia ancestral de los Reinos e infligen severos castigos si se rompe el Voto. Gryph ha prometido hacer todo lo posible para encontrarle a Simón un nuevo cuerpo.

Dificultad: *Desconocida.*

Recompensa: *Desconocido.*

XP: *Desconocido.*

Horario: *Abierto.*

Sanción por incumplimiento: *No se sabe.*

"Mierda, ¿los juramentos del meñique son votos vinculantes? "

“No te metas con el meñique”, dijo Lex. “El meñique no es un juego”.

“Añádelo a mi interminable lista de misiones”. Dijo Gryph y luego le dirigió a Simón una mirada tranquilizadora que decía: “Sí, te seguiré ayudando, aunque me sienta engañado”.

Simón volvió a sonreír. “Si puedes, haz que mi cuerpo sea grande y musculoso, como el de nuestro amigo Errat”. Golpeó el dorso de su mano contra el pecho de Errat y le guiñó un ojo. “A las damas les gustan los tipos grandes y musculosos”.

“Bien, Errat tiene muchos músculos”. Miró a Lex. “Tal vez el amigo Lex pueda mostrarnos cómo hablar con las damas. Dice que Errat es todo un donjuán”.

“Si quieres que tu noche termine con un cuchillo en la cabeza, entonces es una excelente idea”, dijo Vonn. Errat sonrió y Simón le dio a Lex un gran pulgar hacia arriba.

“¿Qué harías con una dama? O con un chico, para el caso. No tienes lo necesario...” Lex agitó la mano frente a su entrepierna. “El equipo”.

“Errat es muy astuto. Tal vez, con la ayuda del amigo Lex, podría construir mi propio equipo”.

Lex separó sus manos. “No voy a jurar con el meñique eso”. Miró a Errat y a Simón, que le sonreían. “Y, además, ustedes serían los peores wingmens de todos los tiempos”, murmuró Lex.

Gryph se rio y volvió a prestar atención al *Alijo*. Fiel a su palabra, Simón lo había desbloqueado, permitiendo a Gryph reclamar el antiguo depósito de conocimientos.

Finalizaste la misión oculta Recuperar el conocimiento perdido.

Ganaste 100.000 XP.

Consigues un mapa y los códigos rúnicos de la antigua Red de Puertas Portales de Nimeria y los Íconos Portal (6) para alimentarlos.

***Recompensa:** Ahora tienes la capacidad de atravesar grandes distancias casi instantáneamente.*

Reduces el déficit de XP de Raathiel.

Reduces el déficit de XP de Raathiel en 100.000 XP. Déficit de XP actual: - 2.500.000

Gryph sonrió cuando comprendió el verdadero poder de lo que había encontrado. *Esto bien podría ser el factor decisivo en la guerra que se avecina*, pensó Gryph. Se concentró y un enorme mapa se abrió en su visión virtual, superpuesto al suyo. El nuevo mapa mostraba toda la red de *Puertas Portal* de Nimeria y, por primera vez, Gryph comprendió lo enorme que era Korynn. A través de la faz del mundo había varios continentes. Compartió el mapa con los demás.

Aunque Ovrym era de los Reinos Exteriores y podría decirse que

era el más viajero, era Vonn quien había visto más de Korynn. Pero incluso él estaba sorprendido por la verdadera extensión de la red de puertas de los antiguos Altos Hombres. Había cientos, si no miles, de puertas en la red. El maleante frunció el ceño mientras examinaba el mapa.

"¿Qué es?" preguntó Gryph.

Vonn señaló una puerta en lo que parecía ser una gran ciudad que el *don de lenguas* de Gryph tradujo como Talis Elan. "Esta ciudad, de hecho, toda esta masa de tierra está bajo el agua".

"¿Por qué construirían una ciudad en el fondo de un océano?" Preguntó Lex.

"No lo hicieron. Este mapa detalla el mundo antes de la Ruina", dijo Vonn. "Y esto, es el mundo tal y como existe hoy". Vonn compartió su propio mapa. Era mucho más detallado que el patético mapa que Gryph había construido desde que entró en los Reinos, pero mucho menos extenso que el anticuado mapa nimmerio. El semielfo los dibujó juntos, superponiendo el mapa nimmerio con el suyo. "Sabía que la Ruina era devastadora, pero esto demuestra que era mucho peor de lo que se creía".

Donde antes había montañas, ahora había mares. Donde los bosques verdes se extendían de orilla a orilla, ahora había desierto. Masas enteras de tierra se habían hundido, y otras se habían levantado. Si Gryph no hubiera sabido lo contrario, habría supuesto que estaba viendo dos planetas diferentes.

"Mierda", dijo Lex al ver el verdadero alcance de los daños causados por la Ruina.

"Tienes más razón de la que crees", dijo Vonn. "Una guerra entre los dioses causó la Ruina".

Morrigan, pensó Gryph. No sabía prácticamente nada de los Dioses Antiguos ni de los Nuevos, sólo que su guerra había hecho que tanto la Ruina como que se desterrara a Morrigan a la Tierra, donde se convirtió en el hombre Alistair Bechard y, a su regreso a los Reinos, en el Alto Dios Aluran. *Si este mapa era exacto, y no tenía ninguna razón para pensar que no lo fuera, entonces la última batalla contra Morrigan casi había destruido el mundo. Así que es bueno que planee llevar la lucha contra él. ¿Soy un tonto?* Miró a sus compañeros, los que se habían convertido en sus amigos, y el verdadero alcance de su arrogancia se hizo evidente. ¿Los estoy llevando a la muerte?

Debemos hacer lo que hay que hacer. La voz del Coronel volvió a llenar su mente, y Gryph supo que la voz fantasma hablaba en serio. Aluran era un peligro claro y presente para todos los seres conscientes de Korynn, y Gryph sospechaba que el Alto Dios acabaría dirigiendo su mirada hacia los otros Reinos. ¿Y si intentaba invadir la Tierra? Puede que juegue bien el papel de un dios noble y justo, pero Gryph

había visto lo que Morrigan fue una vez, y Lex había expuesto lo que Aluran todavía era, en el fondo de su corazón.

No dejaría a Brynn a merced de un hombre así, sin importar el costo. ¿Y si el costo es una segunda Ruina, o algo peor? La posibilidad se le clavó en el alma durante unos largos momentos, pero desechó las dudas. No había tiempo para preocuparse por esas hipótesis. Ahora tenía los medios para cumplir su misión. Con la ayuda de Vonn, encontraron la ubicación y el código rúnico de la puerta cerca de la Guardia de Harlan. Miró a sus amigos reunidos, cada uno de ellos esperando su pista.

"Vamos a joder a un dios", dijo Gryph.

39

Con los Íconos *Portal* a cuestas, Gryph y la pandilla se dirigieron a la sala del trono del Túmulo. Gryph pensó en decirle a Simón que sus días de llamarse a sí mismo el nuevo Rey del Túmulo habían terminado, para que el niño no muerto no empezara a creer que estaba al mando, pero luego decidió que tenían problemas mayores. *Además, ¿qué niño no quiere jugar al rey no muerto de vez en cuando*? Incluso podría ayudar a asustar a cualquier posible invasor que busque su fama y fortuna dentro del Túmulo.

Cuando llegaron a la *Puerta Portal*, el grupo se encontraba en un estado de ánimo sombrío. Todos sabían que Tifala se iría sola, y aunque todos entendían sus razones, ninguno de ellos estaba ansioso por ver partir a la poderosa Maestra de la Vida. Sorprendentemente, Lex parecía tomárselo peor.

"¿Seguro que no puedes venir con nosotros una parte del camino?", suplicó Lex, con su voz a menudo llorosa cayendo en el terreno de lo patético, como el adolescente sin gracia que le ruega a la animadora sexy que vaya al baile de graduación con él. Gryph no podía culparlo. Él sentía lo mismo, pero sabía que Tifala necesitaba ver su búsqueda de Wick hasta el final, aunque odiara la idea, aunque creyera que era una búsqueda absurda.

La petición del NPC no tuvo más éxito que la del impopular adolescente, pero se estiró sobre las puntas de los pies y le dio a Lex un suave beso en la frente. "Mantenlo a salvo por mí, Lex".

"Haré lo que pueda, señora". Por una vez no había ningún indicio de broma en la voz del ordoniano de baja estatura.

Tifala se despidió de los demás y se acercó a Gryph. Él se arrodilló y la miró a los ojos, y ella tomó su rostro entre sus pequeñas y cálidas manos. Se ahogó y Gryph negó con la cabeza. "Este es el camino que debes recorrer, y tengo fe en que nos volveremos a encontrar".

Tifala asintió mientras sus ojos se llenaban de lágrimas. Dejó que Gryph las limpiara antes de que una poderosa fuerza la llenara de

nuevo. “No puedo saber qué te deparará el futuro, pero sé que te mantendrás fiel a lo que eres”. Le dio un fuerte golpe en el pecho con el puño. “Mantente fuerte. Confía en tus amigos. Tienes el poder de destrozar los Reinos o de rehacerlos. Aprende a domar ese poder, a dirigirlo, o te controlará”.

“No hay presión”, dijo Gryph con una sonrisa irónica que sólo era parcialmente en broma.

“En absoluto”, dijo Tifala. Sus hombros se volvieron pesados, como si la verdadera carga de la búsqueda que estaba a punto de emprender hubiera bajado su peso sobre ella por primera vez. Gryph extendió la mano y la agarró por el hombro.

“Encuentra a nuestro chico”. Gryph colocó uno de los preciosos Íconos *Portal* en la palma de su mano, haciendo que ella levantara la vista con sorpresa. “Y cuando lo hayas hecho, vuelve a casa con nosotros”. Ella casi protestó, pero luego asintió. Gryph extendió una mano, acercándose a su frente, y esperó su permiso. Al cabo de un momento, ella asintió, aceptando tanto el ícono como un mapa parcial del sistema de *Puertas Portal* de Nimeria. Consideró la posibilidad de darle toda la red antigua, pero ese conocimiento podría hacer que la mataran.

Tifala se apartó durante unos breves instantes antes de precipitarse de nuevo a los brazos de Gryph. El alto jugador agarró con fuerza a la diminuta gnoma y su pecho se apretó. Tras unos largos segundos, se apartó y se colocó ante el arco de piedra.

Gryph colocó el Ícono, le ordenó que se encendiera y luego le dio las coordenadas de la puerta más cercana a Erram, la ciudad natal de Tifala y Wick. Una luz *etérea* gris brotó del Ícono y rodeó los nichos tallados alrededor de la puerta. Entonces, con el más pequeño de los estallidos, más rápido de lo que el ojo podía seguir, existía otro lugar más allá del umbral del arco.

El mapa indicaba a Gryph que la puerta de destino se encontraba en lo que había sido una instalación de investigación nimmeria en lo profundo del antiguo bosque que bordeaba Erram. Cuando Gryph se lo dijo al grupo, Lex se asustó y murmuró una barbaridad sobre la Corporación Umbrella y los horribles experimentos que habían salido mal, e insistió en que todos ayudaran a Tifala a “matar a los mutantes”.

Ella sonrió, le dio una palmadita en el pecho e invocó una de sus hojas vitales verdes. “Espero que tengas razón. Me vendría bien el ejercicio”.

Ahora, cuando las oscuras ruinas más allá del arco se hicieron visibles, Gryph se dio cuenta de que estaba de acuerdo con Lex. Sin embargo, antes de que pudiera hablar, su mano se levantó y su cabeza se volvió hacia él. “Estaré bien. Encuentra a Brynn. Salva a tu

hermana". Luego levantó la hoja de vida, llamó a *Mana con* la otra mano y saltó.

Observó su nuevo entorno durante varios segundos y, satisfecha de estar a salvo, por el momento, se volvió hacia los demás.

"Buena suerte", dijo Gryph y la vio girar y correr hacia la oscuridad. Un momento después bajó la *Puerta Portal* y el otro lugar desapareció con un pequeño estallido de aire. Permanecieron en silencio durante varios momentos, cada uno solo en su universo emocional privado, cuando Lex arruinó el momento sonándose la nariz.

El sonido de los mocos que retumbaban en las amplias fosas nasales del ordoniano hizo que el resto del grupo, salvo Errat, se encogiera y retrocediera unos pasos. El warborn adoptó una actitud diferente y se acercó, mucho más allá de los límites del espacio personal tradicional, agarró a Lex por la frente y lo empujó hacia arriba. Errat primero miró las fosas nasales de Lex buscando la fuente del horrible sonido.

Antes de que Lex pudiera quejarse, Errat lo acribilló a preguntas. "¿Qué es ese ruido? ¿Cómo lo haces? ¿Puedes enseñarle a Errat cómo se hace?"

"Uhhhh". Lex se sintió molesto y confundido, y luego su estado de ánimo pasó de lleno al asco cuando Errat arrebató el pañuelo de las manos de Lex. El enorme autómata metió el dedo en el desastre pegajoso envuelto en el pequeño paño y tiró del dedo hacia atrás, estirando la mucosidad y los mocos como una hebra de tela de araña. "¿Qué es esta papilla pegajosa? ¿Es valiosa?"

Lex recuperó la compostura y arrebató el paño, lo hizo bola y lo volvió a meter en algún bolsillo oculto, y probablemente vil. "Amigo, el contenido de la nariz de un hombre no es asunto de otros".

"Errat no tiene nariz. Esto hace que Errat esté triste".

Gryph observó cómo Lex pedía ayuda en silencio. Pasó por encima de Ovrym, cuya expresión estoica mostraba un mínimo indicio de irritación. Luego dirigió su mirada a Vonn, que se limitó a encogerse de hombros con divertida confusión. La mandíbula de Simón estaba torcida de la manera que Gryph comprendía ahora que era la sonrisa del retornado y sus hombros espectrales rebotaban hacia arriba y hacia abajo, divertidos. Sabiendo que el liche adolescente no sería de ayuda, Lex se volvió hacia Gryph. La expresión desesperada del NPC de "un poco de ayuda aquí, amigo" hizo que Gryph se riera, y se encogió de hombros, con una pequeña sonrisa en la comisura de los labios.

Al darse cuenta de que no recibiría ayuda, Lex se volvió hacia el warborn. "Eh, narices, más problemas de los que valen mi amigo". Errat le devolvió la sonrisa, pero nadie podía decir si la mirada era de

satisfacción o de irritación.

“Gracias por esa información amigo Lex”, dijo Errat con una sonrisa que mantuvo varios segundos más de lo necesario.

“Bien entonces”, dijo Lex en voz alta. “Activemos esta puerta y comencemos nuestro viaje hacia el terror y la muerte”.

Gryph sacudió la cabeza y se acercó al arco. Se concentró en su mapa interno y encontró la *Puerta Portal* más cercana a la Guardia de Harlan. Se encontraba en un lugar llamado la Mazmorra Mórfica. La única información proporcionada por el mapa sugería que se trataba de otra instalación de investigación nimmeria, esta vez alojada en una mazmorra ya existente.

Gryph pulsó la secuencia proporcionada por el mapa en las runas y un momento después existía otro lugar más allá del arco. Mientras que el que estaba cerca de Erram era oscuro y estaba desierto, éste estaba iluminado por llamas parpadeantes de color rojo intenso, negro y naranja. Los miembros del *Grupo de Aventureros* prepararon sus armas al unísono.

“Parece que alguien está en casa”, dijo Vonn.

“Se suponía que este lugar era nuestra mazmorra de inicio. Debería ser pan comido”, dijo Lex y luego se estremeció. “Tú vas primero”. Gryph negó con la cabeza y dio un paso adelante, pero el brazo de Lex se levantó, bloqueando su camino. “Debo proteger a Gryph”, murmuró Lex en un tono bajo y muy irritado y luego saltó por el arco.

Los demás le siguieron y Gryph echó una última mirada a Simón. “Intenta no romper mi mazmorra”. El adolescente no muerto sonrió y le dio a Gryph un pulgar hacia arriba. Gryph sacudió la cabeza, preguntándose si viviría para arrepentirse de haber dejado a Simón a cargo. ¿O viviría del todo? Entonces atravesó la *Puerta Portal*, que se cerró tras él con un silbido silencioso.

40

Los cuatro cuerpos parcialmente carcomidos esparcidos por el suelo de la larga cámara rectangular fueron el primer indicio de que algo andaba mal. La segunda llegó unos instantes después, cuando un ruido rítmico de golpes se elevó desde el pasillo situado en el extremo de la sala. Cada segundo que pasaba, el sonido se acercaba más.

El Grupo de Aventureros de Gryph se dispuso en semicírculo, todos orientados hacia el sonido del horror que estaba a punto de estallar en el túnel. Las imágenes de los monstruos a los que se había enfrentado Gryph desde que entró en los Reinos pasaron por su mente mientras expandía su broquel y apoyaba su lanza en su ranura. Se quedó mirando fijamente mientras el sonido chirriante de algo grande que raspaba las paredes del túnel lo invadía.

Manténganse en formación, envió Gryph a través del *Enlace Telepático* del grupo e inhaló profundamente, forzando la calma en sus crispados nervios. El golpeteo se hizo más fuerte y cercano, y entonces, una forma enorme y peluda se abrió paso fuera del túnel. La bestia balanceó la cabeza hacia delante y hacia atrás, golpeando la sólida roca de la entrada con los cuernos de carnero curvados que salían en espiral de sus sienes. Las esquirlas de piedra se abrieron paso en la habitación en un amplio arco. La criatura entró en la sala, se sentó sobre sus ancas y movió la nariz hacia el grupo.

"Es un conejito de culo grande", espetó Lex sorprendido. "Con malditos cuernos. ¿Quién? ¿Qué? ¿Por qué?"

El conejito tenía el tamaño de un elefante macho africano y parecía diez veces más malo. A Gryph le hizo pensar en la cabeza de liebrelope colgada en la pared de su restaurante favorito cuando era niño. Se había pasado horas obsequiando a Brynn con cuentos sobre el ciclo vital y el temperamento de la liebre con cuernos de antílope. Brynn había rogado a sus padres que le regalaran uno para su cumpleaños, pero se le rompió el corazón cuando el coronel le reveló, con su típico tono despiadado, que la liebrelope no era un animal de

verdad.

Esto es que los Reinos saldando esa deuda kármica, pensó Gryph. *Diez veces*.

El enorme conejo los miró con ojos brillantes del color de la medianoche y gruñó, mostrando dos pares de enormes y afilados incisivos.

"¡Creo que deberíamos huir!" Lex gritó, lo último en un desesperado y agudo grito británico.

"Cállate y comparte tu ventana de *análisis*", ordenó Gryph.

"Sí. Lo siento", dijo Lex, levantando su martillo de guerra. Un momento después, una indicación apareció en la esquina de la visión de Gryph.

CONEJO DEL CAOS TRANSMÓRFICO (Aberrante) - Nivel: *25.*
Salud: *665*
Resistencia: *556*
Mana: *227*
Espíritu: *0*
Este conejo fue mutado por la energía caótica que bullía en la Mazmorra Mórfica hasta convertirse en una enorme aberración. Siempre está hambriento de carne de hombre y zanahorias, y sus cuernos pueden infligir un daño increíble. Mientras que el cuerpo de la criatura ha crecido, su cerebro no ha aumentado al mismo ritmo, lo que hace que la criatura reaccione puramente por rabia y hambre. Su dura piel y su gruesa capa de grasa subdérmica la hacen resistente a las armas que perforan, rompen o cortan.
Fortalezas: *Escudo grueso, rabia, golpes.*
Inmunidades: *Veneno, frío, hechizos que inducen al sueño.*
Debilidades: *Mente sencilla, Rabia.*
Resistencias: *Daño perforante, daño contundente, daño cortante.*

Gryph apenas tuvo tiempo de asimilar la información y procesar lo absurdo de la existencia de la bestia cuando ésta se puso a cuatro patas, retorció su cola de algodón y rugió. El sonido que castigó sus oídos sonó como el rugido de un león que tuviera un conejo alojado firmemente en su garganta. Era poderoso y a la vez un poco bonito. Al menos, hasta que la criatura saltó hacia ellos en una embestida a la carrera.

Entonces las cosas empeoraron, ya que el monstruoso conejo era sólo el corcho de la botella. Cuando la enorme criatura se alejó de la entrada, varias docenas de conejos más pequeños, que figuraban como grandes conejos del caos transmórficos, entraron en la sala como si se tratara de una explosión de champán.

"Mierda, tenemos un criador", gritó Lex mientras el chirrido de docenas de conejitos iracundos llenaba la habitación.

El campo brillante del *Escudo de Éter* de Errat se expandió a su alrededor. Gryph asintió mentalmente a Errat por su rapidez. Tenemos

que retrasar al grande, envió Gryph. *Todos los atacantes a distancia van a los ojos*.

Gryph empezó a lanzar *Barro Pegajoso*, un hechizo *de Magia de Tierra* que creaba un charco de barro espeso y empalagoso capaz de ralentizar y atrapar a los enemigos. Era como arenas movedizas con esteroides, pero tenía un tiempo de lanzamiento de cinco segundos. *Demasiado tiempo si no podemos frenar a esta bestia*, pensó Gryph.

Pero su gente era excelente en lo que hacía y pronto una andanada de misiles se lanzó hacia el monstruoso conejo. Lex disparó una andanada de *Rayos Orden*, fragmentos de luz blanca brillante que siempre daban en el blanco. Ovrym dejó volar flechas en rápida sucesión. No aumentó su poder destructivo con su *Mana* debido al tiempo y al espacio reducido. Una explosión en esta sala les haría tanto daño como la horda de golpeadores. Los brazos de Vonn eran borrones potenciados con Mana mientras lanzaba una docena de dagas arrojadizas a través del lado poroso del escudo de Errat.

El aluvión de misiles golpeó la cara del conejo. Unos pocos se clavaron en su hocico causando un daño limitado, pero la mayoría rebotaron inofensivamente en la cresta ósea que protegía la frente del conejo. Sólo los rayos de orden de Lex dieron en el blanco y los abrasadores misiles de luz blanca se clavaron en los ojos del conejo del caos.

La criatura rugió de dolor y tropezó con uno de sus hijos, aplastándolo en un saco peludo de huesos destrozados y órganos pulverizados. La pata izquierda se le arrugó, pero fue incapaz de detener su impulso y tropezó, estrellándose de cabeza contra la pared de la cámara.

El impacto hizo temblar la habitación y cayeron del techo trozos de piedra y polvo. "¡Sí!" Lex gritó en voz alta y una rápida actualización de *análisis* compartido mostró a los demás que el conejo gigante se había aturdido a sí mismo. El ataque de Lex les había proporcionado veinte segundos de precioso alivio del ataque del monstruo.

No podían decir lo mismo de la manada de conejos más pequeños que se acercaban atronadoramente hacia ellos, con las cabezas bajas.

"Ya vienen", gritó Gryph, mientras sus manos se movían casi sin proponérselo en los complejos movimientos necesarios para lanzar *Barro Pegajoso*.

Errat se inclinó hacia su lance, preparándose para el impacto. Una docena de conejos bajaron la cabeza y golpearon el escudo con sus cuernos. El impacto sonó como un centenar de bombos golpeados por bárbaros sordos. Cada punto en el que impactaban explotaba con energía blanca y plateada, y Errat gruñía, vertiendo desesperadamente *Mana* en las defensas. El estruendoso aluvión de conejos le hizo

retroceder varios metros, pero el escudo resistió.

Errat no puede aguantar esto mucho más tiempo.

Sólo unos segundos más, envió Gryph.

No creo que lo tengamos, envió Vonn, mientras llegaba la segunda andanada de conejos más pequeños, bajando la cabeza antes del impacto.

Esta vez el estruendo fue más fuerte cuando el impacto hizo añicos el escudo de Errat. La fuerza de la docena de arietes peludos astilló el brillante muro de color blanco plateado y explotó. Errat voló hacia atrás como si le hubieran disparado desde un cañón, chocó con la pared y cayó sin fuerzas al suelo.

Gryph sintió a través del enlace al warborn caído.

Errat está aturdido durante cinco segundos, llegó la llamada mental del warborn.

El resto del grupo se formó entre Errat y el enjambre de conejos del caos. Oyó a Lex gruñir cuando uno de los conejos más pequeños rebotó en su pierna. *Cuidado, los bastardos peludos van a por las rodillas.*

Una buena estrategia. Pónganos en el suelo y luego pisotéenlos, envió Ovrym.

Gryph vio a Vonn saltar y girar sobre un par de conejos que se acercaban. Al pasar por encima de ellos, hundió sus cuchillas en la base de su cuello. Ambas criaturas cayeron al suelo, se estremecieron durante un segundo y murieron. *Su piel es más fina en la nuca. Apuñala ahí y les cortarás la médula espinal.*

¿Qué pasa si no tengo ningún arma que pueda apuñalar, apuñalar, matar, matar? Incluso a través del enlace la "voz" de Lex sonaba llorona.

Deja de llorar y aplasta, aplasta, golpea, golpea, envió Gryph mientras las últimas palabras de su hechizo murmuraban por sus labios. Levantó las manos por encima de la cabeza y luego bajó, golpeando ambas palmas contra el suelo.

El *Mana* que bajaba por sus brazos se sentía como el lento movimiento de un espeso batido a través de una pajita y Gryph temía que se atascara en su interior. Pero entonces el *Mana* estalló hacia abajo y hacia el suelo, fluyendo hacia adelante en un cuadrado de seis por seis metros que comenzaba a sus pies y se expandía bajo el enjambre de conejos.

Los conejos que corrían se frenaron, muchos de ellos cayeron hacia adelante cuando el barro empalagoso les agarró las patas peludas. Durante unos segundos los mantuvo inmóviles. Varias docenas de gritos de rabia brotaron de sus gargantas y luego, lentamente, volvieron a avanzar.

Su destreza es muy alta, advirtió Lex. Están *ralentizados, pero siguen*

siendo móviles.

Sacar a los pequeños mientras podamos, envió Gryph. *El grande se recuperará pronto*.

Gryph observó con asombro cómo Vonn y Ovrym bailaban entre los conejos atrapados, matándolos con rápidos golpes individuales. Cada vez que sus pies golpeaban el charco de barro, la superficie parecía solidificarse, permitiendo a sus amigos moverse libremente. Es como si el hechizo supiera de algún modo que eran aliados de Gryph. *Esta magia nunca pasa de moda*, pensó Gryph mientras se apresuraba a ayudar a Errat a ponerse en pie.

"Gracias amigo Gryph", dijo Errat. "¿Cómo vamos?"

Gryph se encogió de hombros. "Será mejor que prepares el hacha".

Errat hizo lo que se le pedía y se apresuró a atacar a los conejos atrapados. El rugido de Lex llenó la sala, atrayendo la atención de Gryph. El pequeño ordoniano corría hacia el gran conejo, con su martillo brillando con una furiosa luz blanca. Saltó en el aire listo para hacer caer su martillo sobre la parte posterior de la cabeza del conejo abatido.

Fue entonces cuando Gryph vio el furioso *Mana* de color magma fluir por los cuernos de la bestia gigante.

"¡Lex, cuidado!" gritó Gryph, pero el NPC con túnica ya estaba en el aire y no tenía capacidad para alterar su trayectoria, que le llevó justo al camino del enorme conejo.

La bestia de cola de algodón se elevó, su desventaja agotada. Los cuernos de carnero zumbaron con *Mana* al aplastar el pecho de Lex. Un sonido como el del cable de soporte de una torre eléctrica al ser golpeado fluyó por la habitación cuando el *mana* se transfirió de los cuernos del conejo a Lex.

Un fuerte "Oof" salió de Lex y voló hacia arriba, rebotó en el techo y patinó por el suelo cayendo inerte. La barra de *salud* roja que parpadeaba furiosamente en la parte inferior de la visión de Gryph le decía que Lex estaba en estado crítico. Y el gran conejo saltaba hacia él, su movimiento apenas frenado por el espeso barro.

Gryph miró a su alrededor. Nadie llegaría a Lex antes que la bestia. Su mente buscó opciones. *Debo proteger a Lex*, pensó y luego se calmó. Su mano izquierda comenzó a lanzar mientras la derecha buscaba la cuerda que tenía en la cintura. Lanzó y lanzó la *Anima Cuerda*. Una brillante luz dorada fluyó a través de la cuerda mientras volaba hacia Lex.

Gryph activó sus *Botas élficas de destreza* y saltó hacia la criatura. Cargó *mana* en su lanza y activó *Golpe Penetrante* y *Empalar*.

La bestia llegaría a Lex antes que Gryph, pero no antes que su cuerda mágica. Una pequeña sonrisa de triunfo cruzó su rostro cuando la cuerda se enroscó en un extremo alrededor del tobillo de Lex y en el

otro alrededor del cuello de uno de los conejos más pequeños que luchaban. Tiró, asfixiando al conejo mientras alejaba a Lex de las acometidas de su padre.

Gryph empujó la cabeza de la lanza hacia abajo con toda su considerable fuerza, desatando *Empalar*. Su puntería fue certera, y la punta de la lanza se clavó en la mejilla del monstruoso conejo, atravesó el hueso de su mandíbula inferior y se hundió en el barro y en el duro suelo.

El grito estrangulado de la bestia escupió trozos de sangre en un amplio arco, cubriendo los antebrazos de Gryph de suciedad caliente. Gryph trató de activar el *Analizar* compartido de Lex, pero no respondió. Gryph supuso que se debía a que Lex estaba inconsciente y a que una nueva preocupación lo empujaba. *Que alguien atienda a Lex. Tengo a esta bestia.*

Lo tengo, Vonn envió.

El conejo del caos se abalanzó sobre él con su enorme pata delantera, pero Gryph evitó el ataque. La rabia del conejo se convirtió en miedo, y sus patas traseras golpearon rápidamente, a pesar del empalagoso barro que lo sostenía. Con cada golpe, la lanza de Gryph desgarraba la piel y los tendones de la cara de la criatura.

Este maldito loco está intentando arrancarse de mi lanza, pensó Gryph, impresionado por la dureza del enorme roedor. Sonrió a la criatura que se retorcía y activó *el Vórtice de Yrriel*. Un rayo estalló dentro de la cara de la criatura, iluminando su cráneo como una radiografía. La criatura gritó y de su piel salió humo, lo que trajo a la nariz de Gryph un agradable olor a conejo asado.

La criatura dio una patada y sus cuernos de carnero empezaron a brillar de color rojo anaranjado. Por un momento, Gryph pensó que se debía al calor generado por la tormenta de rayos que surgía dentro de su cuerpo, pero luego se dio cuenta de que estaba viendo a *Mana*. La monstruosidad peluda estaba preparando su ataque de golpeo.

Unos segundos más, pensó Gryph y vio cómo la vida abandonaba los ojos del conejo del caos. Unos torrentes de *mana* salieron de los cuernos y alcanzaron a una docena de conejos cercanos. Al ser golpeados, también gritaron y cayeron temblando al suelo como si estuvieran paralizados. De ellos brotaron gotas de energía de color magma, que descendieron por los torrentes hasta los cuernos del gran conejo.

Los más pequeños están cayendo como moscas, envió Vonn.

Más bien el cadáver disecado de las moscas. El conejo padre les drena la vida, dijo Ovrym.

"¡Mierda!" Gryph dijo en voz alta y los ojos de la enorme bestia se abrieron de golpe y lo miraron con odio. Echó la cabeza hacia atrás y Gryph supo que el agarre de su lanza no duraría. Entonces estaría al

alcance de los enormes incisivos de la criatura. Era *hora de pensar rápido*.

Gryph soltó su lanza y agarró los cuernos de la bestia. Todavía tenían el color furioso de la lava y casi esperaba que sus manos se quemaran, pero todo lo que sintió fue el poder de la vida que se derramaba a través de ellos. Gryph cerró los ojos y empezó a lanzar.

Un segundo después del lanzamiento, la criatura atravesó con la lanza de Gryph la carne desgarrada de su cara. Al segundo siguiente, dos cosas sucedieron casi simultáneamente. Una, los afilados dientes se hundieron en el hombro de Gryph, atravesando la fina capa de protección entre su coraza y la protección del hombro. Dos, Gryph terminó de lanzar su *Vórtice*.

41

A pesar del dolor que recorría su sistema nervioso, Gryph se negó a dejar que se le escapara. Olas de fuerza tectónica descendieron por sus brazos y se elevó un sonido grave de crujido, parecido al que producen los cubitos de hielo al caer en agua caliente. Fisuras de energía marrón se expandieron en un verticilo parecido a una telaraña por la superficie de los cuernos y el enorme conejo se estremeció. Sus dientes mordieron más profundamente a Gryph y zumbaron como la hoja de una sierra recíproca. Gryph gritó, agarrando con todas sus fuerzas. Sus manos vibraban tan rápido que apenas eran visibles. Las fisuras se expandieron a medida que el crujido se hacía más feroz y luego, durante un brevísimo instante, se hizo el silencio.

Los cuernos de la bestia, su cabeza y buena parte de su cuerpo estallaron en una pulpa sanguinolenta. Cerebros, estiércol y vísceras volaron en abanico lejos de Gryph. La ola de destrucción sangrienta destrozó a la mayoría de los demás conejos, tanto a los que ya estaban muertos como a los que aún luchaban por escapar del barro.

Sin asas que lo sostuvieran, Gryph cayó hacia atrás, con la visión llena de una furiosa advertencia roja. *Voy a morir*, pensó, y entonces, antes de caer en la inconsciencia, una parte lejana de su mente dijo *"Flare"* y una luz blanca y brillante le hizo dormir.

*****

La mente de Gryph nadaba en un mundo de terror lleno de colas esponjosas y dientes mordaces. Miró hacia atrás por encima de su hombro, desesperado por poner algo de distancia entre él y la multitud de terrores de cola de algodón.

Algo le golpeó con fuerza en la cara y se cayó. *¿Me estrellé contra una pared?* se preguntó, y luego otra fuerte sacudida en la cara lo devolvió al mundo de la vigilia. Su mano se levantó y atrapó la muñeca de Lex antes de que su NPC pudiera volver a golpearlo en la cara. "Para, estoy despierto".

"Oh, gracias a los dioses, pensé con seguridad que ese Tambor en esteroides te había matado".

"No entiendo cómo no lo hizo". Gryph gimió mientras se

incorporaba, llevándose la mano al hombro.

"Tu armadura", dijo Ovrym. "Se encendió de color blanco, y vi como tus heridas se curaron. Y las mías".

"Todas la nuestras, en realidad", dijo Lex. "Estoy seguro de que me salvaste la vida con esa locura. Bueno, eso y este bonito anillo que me diste". Miró a Gryph. "Aunque te lo agradezco, no lo vuelvas a hacer".

La armadura en cuestión era su *Coraza de la Luna con Bandas de Cuero,* una poderosa pieza de armadura que había encontrado justo antes de su crucial batalla con el arboleth en el Túmulo. Se había preguntado por qué un objeto mágico tan potente había estado guardado en un cofre esperando a que lo encontrara. Simón le dijo que había sido el Túmulo. La antigua mazmorra consciente había creído que Gryph era la mejor oportunidad para librarse del Liche conocido como el Rey del Túmulo, así que le había proporcionado ayuda en forma de objetos mágicos. Gryph aún podía oír la burla de Simón en su mente. *No te habrás creído tan malote, ¿verdad?*

De alguna manera, justo antes de que su *salud tocara fondo,* su subconsciente había activado la habilidad *Llamarada Lunar* del peto y se había curado no solo a sí mismo, sino a todos sus aliados en un radio de 15 metros. Errat ayudó a Gryph a ponerse en pie, con su típica sonrisa tonta en la cara. Gryph miró a su alrededor para asegurarse de que todo el mundo estaba bien y luego abrió la serie de indicaciones que había recibido.

Ganaste puntos de experiencia.
Ganaste 12.500 XP por derrotar al Conejo del Caos Monstruoso Transmórfico.
Ganaste 25.000 XP por derrotar a Conejo del Caos Transmórfico Grande (x20).

Reduces el déficit de XP de Raathiel.
Reduces el déficit de XP de Raathiel en 37.500 XP. Déficit de XP actual: - 2.462.500

Gryph sonrió ante la lenta reducción del déficit de XP de Raathiel, y luego su mente se centró en la inesperada dificultad de la mazmorra. Frunció el ceño ante Lex. "Creí que habías dicho que era una mazmorra para principiantes". dijo Gryph, lo último dicho con comillas de aire irritado.

"Eso es lo que dijo Mo" Lex torció el pie como un niño que busca evitar la responsabilidad de sus fechorías.

"Lex deja de pasar la pelota. ¿Por qué un maldito conejo casi pudo matarnos a todos?"

"Mi única suposición es que ha visto mucha acción para haberse nivelado tan alto, tan rápido".

"Eso puede ser cierto en parte, pero la verdadera razón es peor", dijo Vonn. Gryph se volvió para encontrar al semielfo examinando una mesa de piedra cubierta de runas similares a las de las *Puertas Portal.*

Los pelos de la nuca se le erizaron cuando se acercó a Vonn y vio que gran parte de la superficie estaba destrozada.

"¿Qué es?"

"Este es un sistema de control nimmerio. He visto uno como este antes, en una instalación de investigación nimmeriana abandonada hace tiempo. Si tuviera que adivinar, los nimerianos construyeron esta mazmorra para realizar experimentos".

"¿Qué tipo de experimentos?" preguntó Ovrym.

"¿No es obvio?" Vonn miró el cadáver del monstruoso conejo.

"Caos", dijo Gryph sorprendido.

"Creo que la evaluación de Vonn es correcta", dijo Ovrym. "Los nimerianos eran investigadores, pero a diferencia de los El'Edryn, eran temerarios y corrían grandes riesgos".

"¿Quieres decir que estaban locos?", murmuró Lex.

"Estaban experimentando con la *Magia del Caos*".

"Tomaré eso como un sí", dijo Lex.

"Si tuviera que adivinar, este panel se ha activado recientemente, y con él un campo de caos en bruto de bajo grado", dijo Vonn.

"Bueno, me va a crecer una maldita segunda cabeza , ¿no?" Lex se lloriqueó.

"¿Puedes apagarlo?" Preguntó Gryph, ignorando a Lex.

"No, alguien se divirtió mucho rompiendo el panel de control".

"¿Podría esto tener algo que ver con las incursiones del caos en el valle?" preguntó Ovrym, frotándose el antebrazo donde yacía enterrada una infección del caos.

"Lo dudo", dijo Vonn negando con la cabeza. "El caos es virulento, pero localizado. Lo que sea que esté causando tus problemas en casa es probablemente algo totalmente distinto".

"Perfecto", murmuró Lex. "¿Alguien más tiene la sensación de que algún día, el bueno de Lex tendrá que manejar este asunto del caos?"

"No. Nadie piensa eso", dijo Vonn.

"Algunas personas podrían", dijo Lex, y miró el enorme conejo muerto y su estómago gruñó. "Creo que voy a probar un sabroso hasenpfeffer".

"Aconsejaría no consumir ninguna de las criaturas de esta mazmorra", advirtió Ovrym. "Es probable que el caos haya infestado su carne. Ingerirla podría causar mutaciones aleatorias".

"Quién sabe, tal vez sería una mejora", dijo Vonn, golpeando a Lex en la espalda cuando el ordoniano trató de alejarse del cadáver.

"Estoy dispuesto a dejar que corra el riesgo", añadió Ovrym.

"Ja, ja, ja, son graciosísimos", dijo Lex con un mohín, antes de patear el cadáver del conejo.

Vonn se dio la vuelta y miró la pared del fondo. "Hay algo aquí". Apoyó las manos en la pared.

Gryph se unió a Vonn mientras el maleante trazaba con sus dedos una escena de hombres luchando contra varias bestias. Lobos de varias cabezas y un horror que parecía la mitad superior de una mujer y la mitad inferior de una serpiente. Cada uno parecía ser una entidad híbrida no natural.

"¿Son estos sus experimentos?" preguntó Gryph, mirando la extraña colección de dibujos. Su mano se congeló sobre uno, una criatura con cuerpo de león y cabeza, alas y garras de águila. Gryph se sorprendió al darse cuenta de que esta talla era más reciente que las demás y estaba tallada en un estilo diferente.

"Es un grifo", dijo Lex. "Eres tú".

Gryph trazó sus dedos sobre la talla. "Tiene razón". La talla era exactamente igual al grifo que Brynn amaba de niña. Ella tenía este libro, con dibujos de todas estas criaturas fantásticas. El grifo era su favorito, y el origen del nombre Gryph que ahora llevaba. Al pasar sus dedos por la suave talla, Gryph sintió una anomalía. El ojo izquierdo de la noble criatura estaba levantado en comparación con el resto de la talla.

"Brynn dejó esto para que lo encontrara".

42

Gryph no detectó ninguna trampa y, aunque sabía que debía dejar que Vonn lo confirmara, no podía esperar. Empujó el ojo con un pulgar firme. Un pequeño chasquido anunció el éxito y toda la talla del grifo saltó varios centímetros, revelando un compartimento oculto.

Metió la mano en el espacio y sacó un amuleto fundido de un metal blanco y brillante. Vibraba ligeramente, un zumbido lejano que se sentía más que se oía. Era circular y no mucho más grande que la palma de su mano. En su cara estaba tallado el mismo grifo que adornaba la talla de la pared.

"Eso es elementum blanco", dijo Ovrym sorprendido. "Sólo he visto el metal una vez, un amuleto como ése, que llevaba la Señora de la Pureza cuando yo era un niño".

"¿Qué hace?" Gryph no apartó los ojos del amuleto mientras el xydai hablaba.

"La mayoría de los objetos mágicos de los Reinos se elaboran con un propósito específico. Pero el elementum blanco es diferente. Es como una pizarra reutilizable. Un mago puede lanzar cualquier hechizo que desee sobre el metal y éste obtendrá los poderes y mejoras resultantes de ese hechizo. Luego, en una fecha posterior, el mago puede borrar el antiguo hechizo y lanzar otro sobre él".

"¿Es un objeto mágico programable?" Gryph lo miró de nuevo. "¿Qué programó Brynn en esto?"

"Sólo hay una forma de averiguarlo", dijo Lex. Los demás se volvieron hacia él. "Alguien tiene que ponérselo. ¿Sacamos pajitas? Vonn tráenos algunas pajitas". El semielfo no respondió, lo que hizo que Lex se volviera hacia su amigo. El maleante parecía tenso, como si algo hubiera activado su sexto sentido. "Eh, Vonn, amigo, me estás poniendo nervioso".

Todas las miradas se dirigieron hacia el antiguo maleante. Su cabeza estaba inclinada hacia un lado, escuchando algo que no estaba allí. Se volvió hacia Gryph. "No estamos solos".

Las palabras de Vonn apenas habían salido de su boca cuando un borrón se materializó a unos metros detrás de Vonn. Una ráfaga de aire pasó por delante de Gryph y el peso del amuleto desapareció de su mano antes de que sus ojos tuvieran tiempo de registrar el robo.

Otro destello de movimiento hizo que Lex diera un giro de 360 grados, y casi se cayó de culo. La mancha pasó a su lado y luego pasó por delante de Vonn, cuya mano salió disparada enganchando un trozo de tela. La mancha se frenó y se enfocó momentáneamente y Gryph vio lo que parecía un niño pequeño.

"Es un niño", dijo Lex y luego sus ojos se abrieron de par en par. "Espera... creo que..."

La tela, que resultó ser la manga de la raída jerga del muchacho, se desgarró y el chico brilló, se precipitó hacia la puerta y desapareció.

"No dejes que salga de esta habitación", aulló Gryph. Esta era la primera prueba concreta sobre el paradero de Brynn, y Gryph no se atrevería a dejar que un vagabundo huyera con ella.

Lex levantó la mano con la palma hacia fuera y lanzó el Rayo de Orden. Un único cuchillo de energía blanca se dirigió hacia el borrón que huía, pero un segundo antes de que el enervante misil impactara, el borrón desapareció y el Rayo de *Orden se* elevó hacia el techo, yendo de un lado a otro como un misil buscador de calor en busca de un objetivo. Un momento después, se precipitó al suelo sin causar daños.

Gryph extendió la mano y agarró al ordoniano por la muñeca. "He dicho que no le dejes salir, no que le mates".

"Sólo le disparé a uno", protestó Lex. "Probablemente no lo habría matado".

El borrón se movió de nuevo y a Gryph se le ocurrió un plan. "Lanza otro", le gritó a Lex.

"¿Qué? Pero acabas de decir..."

"¡Hazlo! Y sigue haciéndolo hasta que te diga que pares".

"Tengo un segundo de enfriamiento entre disparos".

"Gracias por gritarlo lo suficientemente alto como para que el velocista invisible lo escuche", dijo Gryph mientras él y los demás corrían hacia el borrón.

"Whoops, mi error". Lex disparó otro rayo individual, y este destelló hacia el borrón una vez más obligándolo a detenerse. Mientras esperaba el segundo, Lex se volvió hacia Vonn que estaba de pie, temblando, o más bien vibrando. "Eh, amigo, ¿qué haces?"

Lex disparó otro rayo sin mirar, con su atención puesta en Vonn. El semielfo vibraba tan rápidamente que otro eco visual de sí mismo pareció desprenderse del original y destellar hacia el pasillo que salía de la habitación. Lex parpadeó varias veces, tratando de entender lo que había visto cuando Vonn dejó de vibrar y cayó sobre una rodilla.

El NPC disparó otro rayo y se precipitó al lado del semielfo.

"¿Qué demonios fue eso?"

Vonn extendió una mano que decía tanto dame un segundo como ayúdame a levantarme. Lex tiró del maleante para que se pusiera de pie. "Estoy bien, de verdad. ¿No deberías disparar otro rayo?"

"¡Lex!" Gryph gritó. "Se está escapando".

"Oh, mierda". Lex disparó un rayo. Éste salió disparado por encima de Errat y atravesó la puerta hasta el pasillo de más allá. Un momento después, una explosión sorda les hizo saber a todos que había impactado de nuevo en el suelo. "Mierda, Gryph me va a matar".

"Lo tengo cubierto" dijo Vonn, sonriendo a Lex. Sacó una *poción de resistencia* de su mochila y se la bebió. Su respiración se alivió, pero aún parecía que iba a vomitar.

"¿Cómo? Y no me vengas con cuentos, amigo".

Gryph corrió sin tener tiempo para enfadarse con Lex. *Ya habrá tiempo para eso más tarde*, pensó. Llegó a la entrada del pasadizo momentos después que Ovrym, con Errat justo detrás de ellos. Maldijo el período de enfriamiento de una hora de sus botas y el enfriamiento de un día de su habilidad de nivel *Veloz como el viento*. Si quería atrapar a ese joven veloz, tendría que hacerlo a la antigua.

Gryph, Errat y Ovrym redoblaron sus esfuerzos, subiendo a toda velocidad por la empinada pendiente y vislumbrando de vez en cuando el borrón que se movía rápidamente. Salieron a una gran cámara llena de estalactitas y musgo con cientos de inquietantes montones de excrementos de conejo. Oyó la voz de Lex en su cabeza. *Todos los ingredientes tienen su utilidad, amigo mío, incluso los más asquerosos*. Una pequeña parte de él se rio ante la idea de obligar a Lex a recoger los excrementos como penitencia por su dejadez, pero luego frunció el ceño. Todavía estaba enojado con su NPC.

Pero ¿estoy siendo un imbécil? ¿Me estoy desquitando con mi miedo y mi frustración? se preguntó. Sabía que lo estaba haciendo, pero eso no significaba que no hiciera sudar un poco a Lex si, cuando, atraparan a ese ladrón. Gryph frunció el ceño mientras corría por otra entrada y subía otra pendiente. La luz se filtraba desde arriba y Gryph sabía que la superficie estaba cerca. Si el chico salía antes de que lo atraparan, perderían toda esperanza de atraparlo.

Tenemos que acelerar el ritmo o este chico se irá, y con él cualquier posibilidad de salvar a Brynn.

Errat es rápido y nunca se cansa, pero el pequeño hombre borroso es mucho más rápido. Errat está confundido.

Como yo, envió Ovrym. *Su sigilo es impresionante, podría decirse que ilógicamente para alguien tan joven.*

¿Tal vez no es joven, sólo pequeño como Lex? Sugirió Errat.

Lo he oído, se quejó Lex.

Deja de quejarte y corre más, envió Gryph y Lex se encogió ante la ira que el jugador envió a través del enlace. Entonces, una voz calmada se apoderó de la mente de todos.

Pueden disminuir su ritmo amigos, lo tengo, envió Vonn.

No, no lo haces, dijo Lex. Estás *corriendo a mi lado*. *Espera, ¿por qué tu voz en mi cabeza suena tan distante?*

Gryph ignoró la idiotez y siguió corriendo. La luz se hizo más brillante y un segundo después Gryph, Errat y Ovrym salieron de una cueva bien escondida en el tronco partido de un árbol antiguo. De pie en la arboleda, bajo el dosel de hojas, estaba Vonn, sosteniendo a un niño de quizá diez años, por el pescuezo de su camisa.

Gryph se detuvo y miró fijamente.

43

La mente de Gryph recorrió una variedad de posibilidades lógicas para explicar cómo Vonn estaba de pie frente a él, agarrando al niño mugriento, pero ninguna saltó a la vista como probable. El sudor le corría por la frente y un dolor frío le llenaba el pecho. *He depositado mi fe en este hombre, pero ¿cuánto sé de él y puedo confiar en él?* Agarró su lanza.

"Pueden relajarse amigos, yo lo tengo". Vonn sonrió y luego hizo una mueca cuando el chico le dio una patada en la espinilla.

"Suéltame, asno", espetó el chico.

"Errat está muy confundido. ¿También eres muy rápido, amigo Vonn?"

"Algo así", dijo Vonn desde detrás de ellos. Gryph se giró para ver a Vonn y a Lex salir de la entrada de la mazmorra a la carrera. Lex estaba agitado, con su *resistencia* casi agotada después de su carrera.

Lex se quedó boquiabierto y señaló a la Vonn que sostenía al niño y luego a la Vonn que estaba a su lado. "¿Qué? ¿Quién? ¿Cómo? ¿Cuándo? ¿Por qué?" Lex recuperó el aliento. "¿Eh?"

"Estoy de acuerdo con nuestro confuso amigo", dijo Ovrym. "Con menos palabrería insípida".

Gryph se acercó al Vonn que sostenía al niño. "No eres el hermano gemelo de Vonn por casualidad, ¿verdad?"

"No, somos hijos únicos", dijo el Vonn que estaba junto a Lex, mientras que el que tenía al niño se limitó a sonreír. "Probablemente la única razón por la que nuestros padres se mantuvieron cuerdos".

"¿Te importa explicar todo esto entonces?"

"Me disculpo por retener algunas de mis capacidades", dijo el Vonn junto a Lex. "Pero lo que estás viendo es uno de los mayores secretos de los templarios y uno que sólo utilizamos cuando es absolutamente necesario".

"¿Cómo?" Lex balbuceó. "Soy un maestro del análisis".

"No creas que ningún poder mortal en los Reinos es absoluto,

amigo mío", dijo el Vonn junto a Lex.

"Siempre hay formas de evitar lo imposible", dijo la otra Vonn.

La cabeza de Lex pasó de una Vonn a la otra y luego volvió a la normalidad. "Espera, espera, espera", dijo Lex, levantando las manos. "Tenemos que nombrarlos, o esto se volverá muy confuso". Señaló al Vonn que estaba a su lado. "¿Voy a suponer que tú eres el verdadero Vonn?"

"Ambos somos reales", dijo el otro Vonn. "Pero él es el Vonn original de esta realidad, así que puedes llamarlo Vonn Prime. Yo responderé como Vonn Dos".

"¿Esta realidad?" preguntó Ovrym.

"Sí adjudicador", dijo Vonn Dos. "Si tiene paciencia, le prometo que responderé a todas sus preguntas".

"En la medida de nuestras posibilidades", añadió Vonn Prime. Vonn dos asintió a su doble.

Ovrym asintió y guardó silencio. Lex abrió la boca para hacer otra pregunta, se lo pensó mejor al ver la mirada de Gryph y se calló.

"Lo que estás viendo se llama *Duplicación Dimensional,* una habilidad que obtuve tras alcanzar mi *Llamada*. Para entender cómo funciona, hay que entender cómo funcionan los Reinos". Vonn Prime miró a su alrededor para asegurarse de que todos prestaban atención. "La Fuente creó los Reinos hace un tiempo incalculable como un gran experimento".

"¿Con qué fin?" preguntó Gryph.

"Sólo la Fuente lo sabe". Dijo Vonn Dos.

"Ese tipo de ambigüedad permite a los fanáticos y a los locos abusar de la fe de los simples", dijo Ovrym. "Y los convierte en terroristas y violentos".

"Eso puede ocurrir, y ha ocurrido," dijo Vonn Prime.

"Y lo hará de nuevo", añadió Vonn Dos.

"Pero mientras la Fuente contiene todas las posibilidades dentro de ella", dijo Vonn Prime. "Los individuos somos responsables de trazar nuestro propio curso a través de las aguas de la realidad".

"¿Así que todos somos ratas de laboratorio?" Preguntó Lex. "Para ser pinchados y acariciados extrañamente". Los otros lo miraron de reojo. "A veces tengo destellos extraños y.… no importa. Continúa, por favor".

"Cuando un investigador realiza un experimento, establece parámetros y mide los resultados", dijo Vonn Prime. "Esto es lo que hace la Fuente con cada uno de nosotros, todo el tiempo, durante todo el tiempo. Cuando cualquiera de nosotros toma una decisión, por ejemplo, ir a la izquierda en la bifurcación del camino en lugar de a la derecha, o matar o perdonar a un enemigo, creamos un futuro para nosotros mismos, uno que no podemos deshacer o alterar. No puedo

deshacer la muerte de alguien a quien he matado".

"Pero puedo decidir que el camino que tomé apestaba a nueces de burro y volver a tomar el otro camino", dijo Lex, sonriendo como un universitario convencido de que su frágil argumento era más sólido que el de los filósofos de antaño.

"Pero seguirás sin estar donde habrías estado si hubieras tomado ese camino en primer lugar", dijo Vonn Dos. "Y volverás a generar una división. El Lex que continuó por el camino y el Lex que dio marcha atrás. Dentro de la Fuente existen ambos futuros posibles, e infinitos más".

"Estás hablando de la teoría del multiverso", dijo Gryph. "El concepto de que cada decisión que tomamos crea dos universos posibles".

"Sí", dijo Vonn Prime con una sonrisa. "¿También es una verdad en tu universo?"

"Esto es otra vez lo de las *puertas correderas*", dijo Lex. Se acercó a Vonn Dos, recibió una patada en la espinilla por parte del chico, dio un paso atrás, se alejó del chico y se detuvo, con los ojos muy abiertos. "Espera, ¿acabo de crear un montón de yos diferentes allí?"

"Sí, y algunos son más educados que tú", dijo Vonn Prime.

"Apenas más educado", añadió Vonn Dos.

"Entonces, ¿lo que nos estás diciendo es que sacaste a otro tú de una de esas realidades alternativas?"

"Sí", dijo Vonn Prime.

"¿Cómo?" Preguntó Lex.

"Conviértete en un *Templario de la Fuente* y podrás aprender cómo", dijo Vonn Dos.

"¿Hay una manera más fácil?"

"No", dijeron los dos Vonn al unísono.

"¿Cuánto dura?" preguntó Gryph.

"Eso depende de varios factores. Si saco sólo uno, entonces hasta una hora con mi nivel de habilidad actual. Cuantos más Vonns atraiga a través del *Éter*, menos tiempo podrán permanecer aquí, y mayor será el golpe que reciba mi *Resistencia*".

"Espera, ¿puedes hacer más túes?" preguntó Lex, ladeando la cabeza ante lo extraño de pluralizar la palabra tú.

"Él no me creó. Yo existo, como tú y él", indicó Vonn Dos a Vonn Prime. "Él me trae aquí, desde allí".

"Errat puede ver esto". Todos los ojos se dirigieron al gran warborn. "Todas las cosas tienen un aura elaborada a partir de trozos de su verdadera naturaleza reflejados por el *éter*". Miró a Gryph y luego a Ovrym. "Así fue como Errat supo lo que yo sabía de ti cuando nos conocimos".

Volvió a centrarse en los dos Vonn, señalando a Vonn Dos. "Tienes

un aura diferente a la de él".

"Intrigante", dijo Vonn Prime. "Nadie ha sido capaz de decir cuál de nosotros era el Vonn de este reino. Me gustaría estudiar esto contigo cuando se presente la oportunidad".

"A Errat le gustaría mucho".

"Ustedes son aburridos", dijo el niño. "¿Qué tal si ustedes, mensos, me dejan ir y luego pueden tener su pequeña fiesta de té sin mí?" Lex lo miró, con un principio de reconocimiento en su rostro. Hizo un gesto y Vonn Dos bajó al chico al suelo. Los ojos brillantes lo miraban a través de un mechón de pelo sucio. Lex se acercó y apartó el pelo de la cara del niño.

"¿Fúrico?"

"Sí, ¿quién eres tú, memo?"

"¿Memo?" Murmuró Lex.

"¿Conoces a este chico?" Preguntó Gryph.

"Sí, le enseñé a este pequeño ingrato a robar para que pudiera alimentar a su hermanita".

"Nunca te he visto, imbécil con nariz de patata", dijo Furrick.

"¿Patata?" dijo Lex, llevándose la mano a la nariz de forma cohibida.

"Lex". Concéntrate. ¿Quién es este chico?"

"Su nombre es Furrick, y en uno de mis bucles temporales le enseñé a robar a los perdedores ricos de la ciudad. Pero, él no me recuerda porque fue en un bucle anterior, uno que técnicamente nunca le ocurrió a nadie más que a mí".

"Sin embargo, conoce las palabras menso y asno", dijo Gryph. "Esas palabras son de la jerga terrestre. ¿Cómo se explica eso?"

"No sé", dijo Lex encogiéndose de hombros. "Las uso mucho, son buenas palabras. Tal vez inicié una tendencia en la ciudad sin darme cuenta. Me alegro, soy un Influencer".

"Sí, deberíamos limitar eso en el futuro", dijo Vonn Dos. Vonn Prime asintió y Lex frunció el ceño ante Vonn Dos.

"¿Cuándo vas a volver a tu... dimensión?"

"Tengo casi una hora todavía. No hay razón para volver todavía".

"Eres bienvenido a quedarte si puedes mantener a este tipo en el tema", dijo Gryph, señalando a Lex.

"No prometo nada", dijo Vonn Dos.

Gryph sonrió con pesar y se arrodilló junto a Furrick. "Pareces hambriento, chico". Los ojos de Furrick se dirigieron con avidez a la ración élfica que Gryph sostenía. "Dame el amuleto y te daré esto". Furrick se lamió los labios y su estómago refunfuñó, pero luego miró fijamente a Gryph.

"Tienes que hacerlo mejor que eso", dijo Furrick, tratando de poner una vibra de tipo duro. "Casi muero allí abajo y creo que

merezco un pago adecuado, por los servicios prestados".

"¿Qué tal si consideras tu vida como pago?", dijo Lex.

"No, ese collar tiene que valer más que eso".

Lex se quedó mirando al chico, con la boca abierta. "Ni siquiera sé cómo responder a eso".

"¿Cómo lograste el truco de la desaparición del niño?" preguntó Gryph.

"No diré nada", Furrick frunció el ceño y se llevó el pulgar a un anillo de plata en el dedo. Gryph comprendió.

"Es el anillo, ¿no? Es mágico".

Furrick se maldijo y luego se encogió de hombros. "Tal vez".

"Pensé que eras pobre", refunfuñó Lex. "¿De dónde sacaste un anillo mágico?

"Puede que lo haya liberado de la oficina del alguacil cuando nadie estaba mirando. Puede que me haya colado mientras todo el mundo estaba en la colina esperando ver a algún perdedor colgado".

"Oye, yo era ese perdedor", se quejó Lex y luego frunció el ceño al darse cuenta de que acababa de insultarse a sí mismo.

Furrick entornó los ojos. "Si tú lo dices. De todos modos, me permite esconderme a la vista mientras no me mueva, y cuando me muevo puedo hacerlo muy rápido".

Gryph identificó el anillo y les dijo a los demás que era un *Anillo del Camaleón Veloz*. Tenía unas capacidades de *sigilo* impresionantes, y un gran aumento de la destreza y la velocidad. "¿Qué estabas haciendo en esa mazmorra?"

"Fui contratado por este grupo de imbéciles llamados los Vex para ser su guía".

"¿Los Vex?" Dijo Vonn alarmada. "¿Estás seguro?"

"Claro. Un grupo espeluznante de imbéciles, pero pagaron bien".

"¿Quiénes son los Vex?" Preguntó Gryph.

"Una banda de crimen organizado", dijo Lex. "

"Son más que eso", dijo Vonn. "Mientras que los escalones inferiores son criminales de poca monta, el círculo interno son todos cultistas del caos. Ellos fueron la razón por la que estuve en la Guardia de Harlan".

"¿No me lo habías dicho?" Preguntó Lex, molesto. "¿Por qué?"

"Estaba en una misión secreta, y no has demostrado que puedas mantener la boca cerrada".

"Me parece justo", dijo Lex con un mohín.

"Fueron los Vex quienes encendieron el dispositivo del caos en la mazmorra", comprendió Gryph y se volvió hacia Furrick. "Tú los viste encenderlo, ¿no es así?"

"Sí," Furrick estuvo de acuerdo. "Justo después de vencer la mazmorra, se metieron con ese espeluznante altar. Luego las cosas se

pusieron raras. No mucho después aparecieron los grandes conejos. Uno de los Vex se volvió loco y destrozó el altar, y los demás no pudieron apagarlo. Entonces los conejos se hicieron más grandes y malos. Entonces, me escondí. Los Vex fueron todos comidos y me quedé atrapado. Estuve escondido durante días".

"Una historia fascinante, pero es hora de entregar el amuleto". Lex se puso de pie, con las piernas abiertas en su mejor postura de tipo duro.

"No", dijo Furrick. "Creo que me lo quedaré".

Gryph decidió otra táctica, una llamada soborno. Sacó un anillo de su bolsa. Era el menos valioso de los anillos que había encontrado en el Túmulo, pero aun así valía al menos cien piezas de oro. Lo levantó y vio el brillo de codicia en los ojos del niño. "Es mágico, como el que ya tienes".

"¿Qué hace?" preguntó Furrick, con ojos ávidos.

"Le da a su amo el poder de volar miembros; brazos y piernas desaparecidos". Gryph hizo un ruido de explosión con la boca y observó cómo la emoción y la codicia batallaban en la cara del chico y supo que lo tenía. "Dame el amuleto y es tuyo".

Furrick se lo pensó un momento, pero ningún niño, especialmente uno tan testarudo como Furrick, podía resistirse al poder de arrancar miembros. Buscó en su chaleco y le entregó el amuleto a Gryph.

"Tenemos un trato entonces". Gryph lanzó el anillo y Furrick lo cogió del aire y se lo puso. Levantó la mano admirando el brillo. "Oh, hay una cosa más", dijo Gryph, atrayendo *Mana* a su mano. Un resplandor verde fluyó de la mano de Gryph hacia el anillo.

"¿Qué hiciste?" Preguntó el chico.

"Necesitaba activarlo. Un simple hechizo". Gryph se arrodilló y miró al chico a los ojos. "Ahora, quiero tu palabra de que no dirás nada de esto a nadie".

"Eso te costará más". El chico sonrió, pensando que había jugado con Gryph.

"Es justo", dijo Gryph sonriendo. "Y tengo el pago perfecto para ti. Te dejaré conservar tu brazo".

"¿Brazo?" Preguntó Furrick, con el miedo filtrándose en su voz. "¿Qué quieres decir?"

"Te dije que el anillo daba a su dueño el poder de volar brazos y piernas. ¿Qué te hace pensar que eres el amo?"

Furrick comprendió y sus ojos se dirigieron al anillo. Se agachó para arrancárselo del dedo.

"Eh, eh", dijo Gryph, moviendo el dedo de un lado a otro. "No hagas eso si quieres conservar el brazo".

"¿Eres el amo?"

"Sí y aquí están las reglas. ¿Estás escuchando?" Furrick asintió.

“Bien. Uno, no le dirás a nadie que nos has visto, incluyendo a esa querida hermanita tuya. Dos, no intentes quitar el anillo. No sigas estas reglas y BOOM, no más brazo”.

El chico dio un salto hacia atrás, asustado por el volumen de la voz de Gryph, y por un momento Gryph casi se sintió mal por él. Luego el sentimiento se desvaneció. Salvar a Brynn requería que el chico mantuviera la boca cerrada. Unos cuantos días de merecido miedo le asegurarían el cumplimiento.

“¿Tenemos un acuerdo?”

Furrick asintió. “Sí, señor”.

“Bien. Ahora ve a sentarte junto a ese árbol y apártate hasta que te llamen”. Furrick retrocedió, con el brazo rígido a su lado como si temiera que cualquier movimiento brusco hiciera explotar el anillo.

Lex se acercó y susurró en voz baja. “Eso fue cruel. Bien hecho”.

“Gracias”, dijo Gryph con una sonrisa socarrona, pero entonces un sentimiento de culpa se acumuló en su interior y su sonrisa se volvió amarga. “Veamos si todo esto valió la pena”.

44

Gryph dirigió su atención al amuleto. *Identificación* dijo que contenía un hechizo llamado *Transmisión*. Preguntó, pero ninguno de los otros había oído hablar de él. Examinó el amuleto más de cerca, buscando algún tipo de activador, pero no encontró nada.

"No entiendo", dijo Gryph, mirando a Lex, su rostro mostraba signos de preocupación. "Esto tiene que ser de Brynn. Tiene que haber una forma de activarlo".

"Déjame probar", dijo Lex, extendiendo la mano. Tras una ligera vacilación, Gryph le entregó el amuleto. Lex lo miró por un momento antes de agitarlo, como un padre frustrado que trata de obligar a funcionar al juguete poco cooperativo de su hijo. Gryph estaba a punto de reprender a Lex cuando una luz azul pálido iluminó los ojos del grifo. "Huh, algo es..."

Dos haces de luz azul abrasadora, tan brillantes como un relámpago, surgieron del amuleto y se clavaron en los ojos de Lex. El NPC se paralizó, temblando como un hombre electrocutado. Un gorgoteo doloroso salió de su boca, seguido de una espuma parecida a la del capuchino.

Entonces, con un destello, los rayos gemelos se apagaron. Lex se quedó rígido, con los ojos muy abiertos enfocados en la nada. "Uf", dijo con calma y luego se tambaleó hacia atrás, como un árbol que se cae. Los demás reaccionaron, pero ninguno alcanzó al ordoniano antes de que cayera al suelo con un golpe carnoso.

Gryph se apresuró a ir al lado de su NPC. Aunque su propia habilidad de *Análisis* no estaba a la altura de la de su amigo caído, le bastó para saber que Lex sólo había perdido unos pocos puntos de *Salud* en la caída. Tras los párpados cerrados, los ojos de Lex eran espásticos, como los de un hombre atrapado en la agonía de un sueño.

Gryph miró a los demás y se encogió de hombros. No tenía ni idea de lo que le pasaba a Lex, y por las miradas de los demás tampoco.

"Ja," Furrick se rio desde su lugar apoyado en el árbol. "Qué

imbécil". El niño añadió un insulto a la herida con una carcajada exagerada. Sin mirar, Gryph apuntó al niño, con una pequeña cantidad de *mana* brillando alrededor de la punta del dedo. La amenaza surtió el efecto deseado y Furrick se quedó callado, con la mano frotándose el antebrazo como si quisiera mantenerlo intacto.

Ovrym se arrodilló junto a Gryph y puso una mano en la frente de Lex. "Puedo sentirlo, pero está distante como si..."

Con un sobresalto, Lex se incorporó y se sentó, miró a su alrededor con confusión y pánico. "¡Qué demonios!", gritó.

"Lex, ¿estás bien?" preguntó Gryph y el hombre más bajo cerró los ojos y se frotó las sienes. Gryph y Ovrym levantaron al robusto ordoniano.

"Ow, esto es tan raro. Dame un minuto". Algo en su voz sonaba diferente. Los demás también lo notaron y todo el grupo se abrió en abanico, rodeando al NPC. El Lex que no era Lex miró a su alrededor, su cuerpo se puso tenso al ver la fuerza que se había dispuesto contra él. Se pasó las manos por el cuerpo y frunció el ceño. "Vaya, tanto trabajo y así es como acaba. Decepcionante".

"¿Quién eres?" preguntó Gryph, con el agarre de su lanza cada vez más fuerte. Ovrym puso una mano en la empuñadura de su espada. La presencia que habitaba en Lex no parecía asustada en absoluto mientras miraba de un lado a otro de la cara, y finalmente se posó en Gryph.

"Oye, chico, eres Finn, me doy cuenta por los ojos. Igual que los de Brynn. ¿Qué pasa con los jugadores? Siempre se quedan con los ojos. Debe ser una especie de amor propio de identidad ".

Gryph agarró al no-Lex por el cuello y lo empujó contra el árbol más cercano. "Deja de parlotear y dime quién eres y cómo sabes mi nombre".

"Primero, no puedes estrangularme, pero puedes estrangular a Lex. Segundo, soy un amigo, así que relájate".

Gryph mantuvo su agarre y se quedó mirando. Quienquiera que habitara en Lex sonaba muy parecido a un holgazán de la Tierra. "¿Eres un jugador?"

"Claro que sí. Uno las dos docenas que quedan en todos los Reinos".

"¿Quién eres?"

"Pensé que mi encanto y mi ingeniosa réplica lo hacían obvio. Soy Sean amigo".

"Sean", dijo Gryph soltando su agarre ligeramente. "Trabajaste con Brynn, antes de que todo esto comenzara".

"Hicimos más que trabajar juntos", dijo Sean. "Si sabes lo que quiero decir. Nada serio, sólo amigos con beneficios". Sean hizo una pausa y miró a Gryph, como si recordara de quién era la mente, las

experiencias y las habilidades que habitaban en el interior del alto guerrero El'Edryn. "No es que no quisiera ir en serio, pero es una chica muy moderna, y…." Vio la mirada de Gryph y sintió que el agarre de su cuello se tensaba. "Umm, ya me callo".

"No, responderás a mis preguntas, rápidamente y sin tonterías innecesarias". Gryph se obligó a calmarse y soltó su agarre. Sean se frotó la garganta de Lex. Al parecer, podía sentir el dolor que experimentaba el cuerpo de Lex. Era bueno saberlo. "¿Dónde está Brynn?"

"No sé, estoy un poco fuera de onda. He estado encerrado en el Foso". Sean adoptó un aire de fanfarronería. "Me harté, así que me escapé".

"¡El Foso!" dijo Vonn, con voz alarmada. Gryph lo miró en busca de una explicación. "Es la prisión privada de Aluran, y el lugar más temido de todo Korynn. Sólo los peores criminales son encerrados allí. Escapar es imposible", dijo Vonn.

"Escapar era imposible, digamos que tomé una acción drástica de la que no estoy de humor para hablar y déjalo así".

"Pero, no estás... aquí", dijo Errat. "Estás en otra parte".

Sean miró a Errat y chilló. "Woah, ¿qué tipo Sam Hill eres?"

"Errat es warborn. Errat se equivoca".

Gryph agitó una mano. "No tenemos tiempo para historias de vida. ¿Por qué debería confiar en ti? Por lo que sé, merecías que te encerraran".

"No hay necesidad de menospreciar mi carácter, amigo. No soy un santo, pero no he hecho nada tan malo como para justificar que me metan en ese agujero del infierno con esos locos".

"Que te lo hayas merecido es un punto discutible", dijo Vonn. "Si Aluran te puso allí, tenía una razón, lo que significa que o bien quiere algo de ti o te teme. Ambas cosas son malas noticias para nosotros".

"No me pareces alguien que asustaría al Alto Dios", dijo Ovrym. "¿Qué quiere Aluran de ti?"

"Oye, soy mucho más aterrador de lo que parezco en este cuerpo".

"Mentira", dijo Gryph. "¿Por qué te encerraron?"

"Bien", dijo Sean. "No es como si fuera un gran secreto. Me quiere por las cosas que construyo. Tengo una identidad secreta que es un poco famosa. Me llaman el Creador".

"¿El Creador?" dijo Vonn, con el asombro y la incredulidad en su rostro. "Es imposible que seas el Creador".

"Lo dices tú", replicó Sean.

Gryph miró a Vonn, consciente una vez más de lo limitado de su conocimiento cultural de los Reinos. "¿Quién es el Creador?"

"Es una leyenda, tal vez el más consumado artífice de Korynn". Los ojos de Vonn se abrieron de par en par mientras la admiración le

invadía.

"No hay tal vez sobre él. Soy el mejor".

"¿Qué quiere Aluran de ti?" Preguntó Gryph.

"Un arma".

"¿Qué tipo de arma?"

"El tipo de matanza de jugadores. De los que matan a los jugadores de forma permanente, es decir, no hay más respawns. Por eso escapé cuando lo hice. Estaba cerca de terminarlo. Él sabía que estaba cerca. Una vez que terminara, ya no le serviría de nada y acabaría muerto, así que me largué".

Una oleada de miedo recorrió a Gryph. Su capacidad de reaparecer, de volver de la muerte, era posiblemente su habilidad más potente, una que podría incluso superar los poderes que le otorgaba su *Divinidad Prime*. Si Aluran conseguía un arma que pudiera matar a los jugadores de forma permanente, sería imparable.

"Él sabe que me he ido", dijo Sean. "Enviará gente a buscarme. Necesito que llegues a mí primero".

"¿Dónde estás?" preguntó Gryph.

"La Guardia de Harlan".

"Entonces, ¿por qué no vienes con nosotros?", preguntó Ovrym.

"Porque necesito tu ayuda con algo", dijo Sean en un tono que Gryph sabía que significaba que pronto estaría en el centro de la mierda.

"¿Qué clase de algo?" preguntó Gryph.

"Necesito que me saques de la cárcel".

"Espera, ¿no lo habías hecho ya?" preguntó Vonn.

"Una cárcel diferente. Actualmente soy un huésped involuntario en la mejor habitación con barrotes de hierro de la Guardia de Harlan, por cortesía de esos psicópatas llamados los Vex".

Gryph y Vonn intercambiaron miradas.

"¿Por qué no te escapas?" Preguntó Ovrym, con sarcasmo en su voz. "Debería ser una tarea fácil después del Foso".

"Se podría pensar que sí. Supongo que se me fue la mano con eso".

"Hablas mucho como Lex", dijo Vonn.

"Ah, gracias", dijo Sean. "Tiene sentido, ya que soy como uno de sus padres".

"¿Podemos quedarnos en el punto aquí?" Gryph refunfuñó y volvió a mirar a Sean. "Entonces, vamos a acortar esto. ¿Necesitas que te saquemos de la cárcel antes de que lleguen los secuaces de Aluran y te obliguen a completar un arma que pueda matarme permanentemente?"

"Y a mí, no te olvides de eso".

"Oh, no lo haremos", dijo Ovrym, con una amenaza no tan sutil que rezumaba en su tono.

Gryph miró a cada uno de sus compañeros y cada uno asintió. Estaban con él. Volvió su mirada hacia Sean. “Estamos en camino”, dijo Gryph. “Ahora devuélveme a Lex”.

Sean bajó la cabeza aliviado. “Gracias, pero por favor, date prisa”. Su cabeza se levantó de golpe y miró hacia algo que sólo él podía ver. “Oh, mierda. Ya vienen. Tengo que irme”.

Se te ha ofrecido la misión La fuga caótica de la cárcel.

Sean necesita tu ayuda para escapar de las garras de una secta de adoradores del caos conocida como los Vex.

Proveedor de la búsqueda: *Sean.*

Dificultad: *Moderada.*

Recompensa: *Un arma para salvar a Brynn.*

XP: *25.000.*

Entonces Sean desapareció y el rostro de Lex se convirtió en una máscara de confusión. “¡Ahhhhh!”, gritó Lex y giró, buscando un enemigo invisible. Se mareó y cayó al suelo. Gryph le ayudó a levantarse. “¿Qué diablos fue eso?”

El rostro de Gryph era sombrío pero decidido. “Esperanza”.

45

Caminaron durante varias horas por el profundo bosque. Una amenaza bien formulada y la promesa de liberar la maldición del anillo motivaron a Furrick a actuar como su guía, aunque Gryph tuvo que redoblar la amenaza después de que Vonn sorprendiera al chico tratando de robarle a Lex. A medida que el sol se acercaba al horizonte, salieron del bosque para ver la ciudad de la Guardia de Harlan en el valle. Una alta torre tallada en una sola masiva pieza de cristal blanco brillante dominaba el centro de la ciudad.

Vonn miró la torre, con una expresión de alivio en su rostro. “Esa torre, era la razón por la que estabas en la ciudad, ¿no?” preguntó Gryph.

“Sí”, dijo Vonn.

“¿Qué hace que esta torre sea tan especial?” Preguntó Lex. “Seguro que es brillante, pero he visto muchas más bonitas”.

“Porque no es una torre, es una *Lanza de la Orden*, una de las 129 que hay en Korynn”. Vonn vio que los otros no entendían y explicó. “Son matrices de *Magia de Orden* pura hechas físicas y alimentadas por un *Motor de Orden*. Juntas forman una red de protección alrededor de este reino”.

“¿Protección de qué?” preguntó Ovrym.

“Caos”, dijo Errat, y todos los ojos se dirigieron al warborn. Miraba fijamente la torre, con la cabeza girada inquisitivamente hacia un lado. “Errat puede ver el caos, carcomiendo los bordes de la realidad. Sólo la energía del orden que fluye de la torre lo frena”.

“Efectivamente”. Vonn asintió al enorme hombre. “Tú, mi amigo, te vuelves cada vez más intrigante”.

Errat sonrió a Vonn, con una sonrisa tan infantil como inquietante. “Como tú, amigo Vonn”.

“Así que déjame entender esto”, dijo Lex. “Esta torre, y un montón de otras como ella, son como, ¿Qué? ¿Enormes generadores de campos de fuerza que protegen todo el maldito planeta del caos?”

“Esa es una descripción aceptable”, dijo Vonn. “Pero hay algo más. Así como la torre no es una simple torre, Harlan no era un mago cualquiera. Era un Diácono del Círculo, un servidor de los Señores del Orden. Su misión era vigilar esta torre”.

“¿Era?” preguntó Gryph.

“Desapareció hace varios meses”, dijo Vonn. “El Círculo y los Templarios son aliados desde hace tiempo, y nos pidieron que investigáramos”. Vonn extendió las manos. “Los templarios me enviaron”.

“¿Por qué no vinieron ellos mismos?” preguntó Gryph, temiendo ya la respuesta.

“No lo sabemos. No hemos vuelto a tener contacto con el Círculo desde que hicieron la petición. Se teme que estén ocupados de otra manera”.

“Eso es siniestro”, dijo Ovrym. Vonn asintió, y el grupo caminó en silencio durante varios momentos. Finalmente, Gryph volvió a hablar.

“¿Qué es el *motor de la Orden* que has mencionado?”

“Es una matriz temporal”.

“¿Una maldita máquina del tiempo?” Lex escupió.

“De alguna manera. El caos es la fuerza invasora y destructiva más virulenta de los Reinos. Se adapta demasiado rápido para que cualquier mente cuerda y ordenada pueda comprenderlo. Los que lo intentan, acaban enloqueciendo, convirtiéndose esencialmente en agentes del caos. Los Señores del Orden sabían que nunca podrían contener el caos en una lucha justa, así que utilizan la *Matriz del Orden* para aumentar el flujo de tiempo dentro de la torre, lo que les permite reaccionar y contrarrestar la influencia destructiva del caos”.

“Hicieron trampa”, dijo Lex con una amplia sonrisa.

“Han cambiado las reglas del juego”, dijo Gryph impresionado.

“Exactamente”. La sonrisa de Vonn se volvió amarga.

“Bien. Veamos si estoy entendiendo todo esto”, dijo Lex. “Primero desaparece este mago de la orden, luego aparecen los Vex, que casualmente son cultistas del caos con trabajos diurnos de gánsteres, luego llegas tú a la ciudad todo suave y genial y luego me quedo atrapado en un bucle temporal asesino. Esto no puede ser una coincidencia”.

“No creo que lo sea”, dijo Vonn. “La Fuente se ha interesado por ustedes, y por eso me he aliado con ustedes. Creo que, pase lo que pase, ustedes”, miró al grupo, “todos ustedes jugarán papeles importantes”.

“¿Incluso yo?” preguntó Furrick, con los ojos muy abiertos por una extraña combinación de miedo y expectación.

“Lo dudo”, dijo Lex, ganándose el ceño fruncido del chico.

“La Fuente fluye a través de todas las personas”, dijo Vonn. “Puede

que aún tengas un papel que desempeñar, joven Furrick".

"Guíanos a la ciudad y consideraré tu papel cumplido, por ahora", dijo Gryph.

"Puedo meteros fácilmente", dijo Furrick. "Pero ustedes, tontos, se dejarán atrapar rápidamente".

"¿Por qué dices eso?" Preguntó Lex, ofendido.

"Vonn y Gryph lo harán bien", dijo Furrick y miró a Lex. "Pero, tú eres un enano del clan Grumling, con una soga esperándote. Este tipo es un Acusado, y no tengo ni idea de qué demonios es el alto, calvo y espeluznante aquí. Ustedes sobresalen como pulgares doloridos".

"Tiene razón", dijo Gryph.

"No, no lo es", se quejó Lex. "Soy un ordoniano, no un Grumling".

"¿En serio?" Preguntó Furrick. "Un poco bajo, ¿no crees?"

"Soy más alto que tú, cabrón molesto".

"Deja de discutir con el chico Lex", dijo Gryph. "Además, no se equivoca. Tenemos que mezclarnos".

"Puedo ayudar con eso", dijo Vonn, metiendo la mano en su bolsa. Sacó un par de piedras blancas nacaradas y las sostuvo para que todos las vieran.

"Esos son bonitos y todo, pero ¿cómo nos ayudan?" Preguntó Lex.

"Son *Piedras Mímicas*", dijo Gryph, mientras leía la indicación activada por su talento de *Identificar*. "Cuando se tragan, permiten al usuario adoptar la forma de otra persona. Una persona cuyo patrón está almacenado en la piedra".

"Se las robé a un noble de Gypt que se hacía pasar por vigilante disfrazado. Lo atraparon y lo encarcelaron poco después, pero estoy seguro de que ambos hechos no están relacionados". Vonn sonrió maliciosamente y explicó que las piedras imitaban a cualquiera cuya sangre hubiera sido empapada. No se trataba de una ilusión o de un cambio de forma a nivel superficial, sino de una transformación en el nivel básico de lo que eras. Sólo un Gran Maestro del *Análisis* sería capaz de ver a través del subterfugio. Sólo duraban una hora porque era fácil perderse en el nuevo papel si se seguía siendo la otra persona durante demasiado tiempo.

"¿Sangre? Eww". Lex enroscó la nariz con asco. "¿Quieres que nos traguemos eso? ¿De quién es la sangre que usaste?"

"Seraphine y Gaarm".

"Espera, ¿Seraphine, la linda camarera asesina psicópata y Gaarm el matón amante de las bestias?"

"Lo mismo".

"¿Cómo conseguiste su sangre?"

"Lo de Gaarm fue fácil. Es un idiota al que le gusta pelear. Dejó su sangre por todo el maldito lugar. Lo de Seraphine fue un poco más complicado. Digamos que estaba metida en algo raro y dejémoslo así".

Vonn dejó que la más pequeña de las sonrisas girara su boca mientras recordaba.

"No, no lo dejaremos así. Suelta los detalles, amigo".

"Un caballero no besa y cuenta".

"Espera, ¿no eres una especie de hombre santo?" Preguntó Lex.

"Incluso los hombres santos tienen necesidades, y Seraphine me presentó varias que ni siquiera sabía que tenía".

Lex se tapó los oídos. "No quiero saberlo". Se quitó las manos de las orejas y miró fijamente a Vonn. "Espera, sí quiero". Vonn sonrió y le tendió las piedras, una a Ovrym y la otra a Errat "Oye, ¿por qué las tienen? Yo soy el que tiene una sentencia de muerte lista para ceñirse al cuello".

"Porque su apariencia es mucho más fácil de alterar", dijo Gryph.

"¿Alterar?" preguntó Lex, con una mirada de desconcierto. Gryph asintió a Vonn, quien sonrió y buscó en su bolso, sacó una navaja de afeitar y la abrió. Lex comprendió y se acarició la barba con cariño.

"Vamos hombre, soy ordoniano, necesito esta barba. Tiene... significado cultural".

"Nombra un solo clan ordoniano", dijo Vonn, acercándose a Lex.

"Umm", dijo Lex retrocediendo hasta chocar con Gryph. "Vamos chicos. Me hace parecer varonil y a las chicas les gusta".

"¿Qué chicas?" preguntó Gryph y agarró a Lex por los brazos.

"Chicas hipotéticas, amigo. A las chicas les encanta tener algo a lo que agarrarse".

Vonn se acercó y agarró la barba de Lex con su mano libre. "Lo siento amigo", dijo y luego serró la barba de Lex.

Varios minutos después, el *grupo de aventureros* reanudó su camino hacia la ciudad. Un Lex enfurruñado se limpiaba con un paño las manchas de sangre que manchaban su rostro juvenil. Ovrym, como Gaarm, caminaba con dificultad, resoplando y refunfuñando por haber perdido su elegante porte. Sólo Errat, como Seraphine, sonreía mientras se deslizaba con pies ligeros.

Lex se encogió. "Me da mucho miedo que mi habilidad de *Analizar* no pueda ver a través de estos disfraces.

"Te dije que no son disfraces. Se han convertido efectivamente en Gaarm y Seraphine", dijo Vonn. "Hablando de eso, estén atentos a cualquier sentimiento extraño. No es inaudito que algunos rasgos de la persona mimetizada afecten al anfitrión".

Errat se inclinó y acarició el rostro bien afeitado de Lex. "Errat cree que Lex está muy guapo". Lex se apartó, desconcertado por la sensual voz de Errat. Luego lanzó una mirada nerviosa a Ovrym. "Si comienzas a tener deseos de conocer al ganado local, por favor avísame, para que pueda moverme rápidamente en cualquier otra dirección".

“Soy un adjudicador”, dijo Ovrym en el tono estúpido de Gaarm. “No un tonto descuidado de mente débil”. En ese momento, un estruendoso eructo salió de su boca y Ovrym se llevó la mano al estómago, alarmado.

“¿Decías?” dijo Lex con una sonrisa y se dirigió a la cabeza del grupo. Gryph extendió una mano para disipar cualquier otra queja del ordoniano con cara de niño.

Un tiempo después llegaron a una elevación justo cuando el sol se sumergía en el horizonte. Gryph levantó un puño deteniendo su movimiento, y luego bajó el puño en una palma plana, orientada hacia abajo. La orden silenciosa les indicó que se tiraran al suelo y buscaran cobertura. Había sido parte de su entrenamiento con ellos en caso de que su *Enlace Telepático* fallara alguna vez, y necesitaran comunicarse en silencio.

Vonn y Lex se acercaron a Gryph.

“¿Qué es?” Preguntó Lex.

Gryph señaló la horca fresca en lo alto de una colina cercana. Colgando de un lazo estaba el cuerpo en descomposición de un hombre con una túnica completa. Lex se tensó cuando el recuerdo de su casi ejecución lo llenó de angustia.

“Aw, hombre ese es...” Lex dijo y entrecerró los ojos al cadáver.

“¿Arno? Sí”, dijo Vonn, con voz adusta. “Como dije, *la magia del fuego* no es para los débiles de voluntad”.

“Mierda”, dijo Lex, acariciando su cuello.

“Eso no es todo”, dijo Gryph. “Cerca del puente, escondido en las sombras de los arbustos”.

Vonn asintió. “Los veo”.

Lex entrecerró los ojos. “¿Ver a quién?”

“Exploradores, vigilando el puente”.

“Mierda”, murmuró Lex. “¿Quiénes son?”

“Los Vex”, dijeron juntos Vonn y Gryph, y Lex hizo un mohín.

“Sólo conocía a uno de esos tipos y ya los odio”.

Gryph hizo un gesto para que Furrick se acercara. El chico hizo un mohín, pero Gryph pudo ver el miedo detrás de sus ojos. Se *preocupa por su hermana*. “¿Hay otro camino hacia la ciudad?”

Furrick pensó por un momento y luego asintió. “Sí, pero, es una forma de mierda”.

“Amigo, el lenguaje”, dijo Lex, ganándose una mirada de Furrick.

Un tiempo después, el grupo se acurrucó en las sombras cerca de un viejo y desgastado túnel de alcantarillado. Un lento goteo de agua fétida salía de la tubería.

“Cuando dijiste una mierda, pensé que estabas siendo descriptivo”, se quejó Lex.

“Lo estaba”, dijo Furrick, agitando las manos hacia la línea de

alcantarillado, con la cara torcida en la clásica cara de "bueno, dah".

"Te odio", refunfuñó Lex hasta que Gryph lo obligó a ayudar a los demás a retirar la rejilla oxidada. Atravesaron el sistema de alcantarillado y salieron a un callejón cerca del edificio administrativo de la ciudad. Más adelante estaba la oficina del alguacil y la cárcel que contenía a Sean.

Gryph miró a Furrick. "Lo hiciste bien, chico. Gracias. No podríamos haber hecho esto sin ti. Ahora corre a casa. Cuida de tu hermana. En unos días, la maldición de ese anillo se desvanecerá y podrás quitarlo. Eso suponiendo que mantengas la boca cerrada. ¿Entendido?"

Furrick asintió con una sonrisa sombría, miró a los demás como si esperara más palabras, extendió los dedos índice y corazón hacia Lex y se marchó. El grupo se rio ante el descaro del chico, pero Gryph sospechó que se sentía solo y que quería quedarse. *Lo último que necesito es un niño bajo los pies.*

Gryph asintió a los demás y se dirigieron al final del callejón cuando el sonido de voces que se acercaban los retuvo. Varios segundos después, un grupo de matones conducía a varios prisioneros maniatados hacia la cárcel.

"Por favor, me voy a casa", dijo un hombre delgado y de aspecto desaliñado. "No quería violar el toque de queda".

"Cállate, bastardo", dijo uno de los matones y le propinó un fuerte golpe en el cuello. Cayó al suelo en un montón, inconsciente.

"Bueno, mira lo que hiciste", dijo el líder. "Ahora vas a tener que arrastrarlo a su celda".

"Pero es pesado", se quejó el matón de la cabeza.

"Deberías haber pensado en eso antes de pegarle". El líder siguió caminando, dejando que el otro matón arrastrara al inconsciente por el brazo.

"¿Qué diablos está pasando aquí?" Lex preguntó.

"Mi opinión es que esto tiene que ver contigo", respondió Vonn.

"Yo", dijo Lex. "¿Cómo?"

"Bueno, ayudaste a que se arrestara a la mayor parte del sindicato criminal local, lo que abrió una ventana de oportunidad para otro grupo que había estado buscando hacer incursiones".

"El Vex", susurró Lex con los ojos bien abiertos. "Esto es culpa mía". Antes de que nadie pudiera responder, algo contundente se clavó en la espalda de Lex y una voz se alzó detrás de ellos.

"Vaya, vaya, vaya ¿Qué tenemos aquí? una banda de malhechores que ha salido después del toque de queda", dijo una voz desde la oscuridad detrás de ellos. "Den la vuelta lentamente y levanten las manos. Parece que el bueno de Gaarm se va a ganar unas monedas esta noche".

46

Lex levantó las manos y se giró lentamente. El resto del grupo lo siguió mientras Gryph enviaba una advertencia a través del enlace para que mantuvieran la calma y no llamaran más la atención. Asentimientos mentales se filtraron a través del enlace.

"Hola Gaarm, viejo amigo", dijo Lex. "¿Cómo va la cosa?"

"Es el oficial Gaarm para ti". Gaarm miró a Lex con los ojos entrecerrados. "¿Quién diablos es usted?"

"Soy yo Le..." Vonn le dio un codazo en el costado. "Larry". Lex fingió una tos para cubrir su casi paso en falso. "Recuerda que trabajamos en esa misión secreta de Vex en.... um... Erram".

"Nunca he estado en Erram. No te conozco. ¿Qué clase de nombre estúpido es Larry?"

"No estoy seguro. ¿Francés tal vez?" Dijo Lex, con la cabeza ladeada pensando.

Gaarm apuntó la porra que había usado para pinchar a Lex. "Cállate y dime qué haces aquí".

"Uhhhh", dijo Lex, preguntándose cuál de las órdenes contradictorias debía obedecer. Levantó la mano más alto como un niño de escuela pidiendo permiso para hablar, pero luego se quedó callado.

"Si no quieres hablar, no hay problema con Gaarm". Se llevó un silbato a la boca y se preparó para soplar. Antes de que tuviera la oportunidad, Lex fue empujado a un lado y el hombre que había empujado a Lex salió a la luz. Los ojos de Gaarm se abrieron de par en par mientras su débil cerebro intentaba procesar su propio rostro que le devolvía la mirada.

"¡Impostor!" Ovrym siseó, con escupitajos saliendo de su boca.

"¿Qué... qué... qué?" dijo Gaarm, con el silbato congelado a medio camino de su boca. Antes de que las neuronas de la mente de Gaarm pudieran encontrar las vías que pudieran sugerir que estaba en problemas, Ovrym le dio un puñetazo en la cara. Gaarm dejó de

chisporrotear y se desplomó en un montón descuidado como un saco lleno de patatas podridas.

"¿Soy realmente tan feo?" preguntó Ovrym.

"No te olvides del olor", dijo Lex mientras se agachaba para registrar a Gaarm. La solapa de su chaqueta estaba resbaladiza con algún tipo de suciedad no identificada y Lex frunció el ceño. "Por no hablar de la suciedad". Rebuscó durante unos segundos y le lanzó a Ovrym una placa de lata abollada. El xydai cogió la placa y se la prendió en la solapa.

Errat y Lex arrastraron el cuerpo de Gaarm detrás de una pila de cajas de madera rotas. Lex levantó la vista de la pesada y desagradable labor al percibir los ojos sobre él. Errat lo miró fijamente a través de los ojos de Seraphine de una manera que hizo que Lex se estremeciera. "Uhh, ¿amigo? ¿Estás bien?"

Como respuesta, Errat sonrió y Lex se alejó unos pasos cuando llegaron al final del callejón y al resto del grupo. "Si Gaarm es un agente de la ley, entonces la Guardia de Harlan ha dado un vuelco definitivo. Pero no se preocupen, porque tengo un plan".

*****

Unos minutos más tarde se abrió la puerta de la comisaría y un hombre de mediana edad, cansado, levantó la vista y ocultó hábilmente con sus manos un folleto de dibujos lascivos debajo de unos papeles. El sargento refunfuñó al ver entrar a Gaarm. Su ceño se transformó en una extraña sonrisa al ver a la camarera Seraphine y luego en un ceño fruncido cuando se dio cuenta de que llevaba grilletes. Ignoró al enano bajito e imberbe que estaba junto a Seraphine. "¿Qué es todo esto entonces?" El sargento miró acaloradamente a Gaarm.

La expresión de orgullo en el rostro de Gaarm irritó al sargento hasta el extremo. Era uno de los de la vieja guardia, un agente de la ley de probada eficacia que sabía cuándo golpear cabezas, cuándo aceptar un soborno y cuándo cerrar la boca durante un golpe político. Mientras tuviera su oro, su bebida y la oportunidad de reventar algunas cabezas, no le importaba quién dirigiera la ciudad. *Pero convertir a Gaarm en diputado es una ofensa para todos los agentes de la ley*, pensó el sargento.

La mirada lujuriosa del sargento se dirigió a Seraphine, que le devolvió la atención con intenso ardor. Ella le miraba fijamente, con el pecho agitado hacia arriba y hacia abajo, con cada inhalación y exhalación. Al sargento le pareció que estaba excitada. Un rubor carmesí recorrió el rostro del agente de la ley y bajó la mirada, maldiciéndose por su incapacidad para sostener la intensa mirada de la mujer. Se volvió hacia Gaarm.

Gaarm sonrió ampliamente, como un hombre que no está acostumbrado a sus propios dientes, lo cual era extraño, porque el porcino eldariano tenía pocos dientes. “Hola”, dijo Gaarm. “Yo, Gaarm, tengo varios criminales que meter en nuestra cárcel”.

El sargento miró fijamente a Gaarm durante un momento antes de suspirar. “¿Cuál es el cargo?”

“Ummm”, dijo Gaarm y una leve mirada de pánico le recorrió. “¿Qué cargo dices?”

Serafina miró al enano bajito y mal afeitado y le acarició ligeramente la cara. “Estás sangrando. ¿Necesitas atención especial?”

“Déjalo así”, le espetó el enano, apartándose. La voz del enano le resultaba familiar, pero el sargento estaba tan desconcertado por la expresión de asco de su rostro, que el reconocimiento se esfumó tras una oleada de celos. El sargento se lamió los labios mientras una creciente opresión crecía en sus pantalones.

Tragó saliva y le espetó a Gaarm. “¿Cuál es el cargo, imbécil? No tengo todo el día para estar aquí y….” Su discurso se vio interrumpido por una ligera caricia en el antebrazo. Sus ojos bajaron para ver a Seraphine, una mujer que había recibido un buen porcentaje del oro del sargento como propina estas últimas semanas, sonriéndole. La cara del sargento se transformó en una sonrisa de pura alegría. *Sabía que al final entraría en razón. Oh, las cosas que voy a hacer para...*

“La acusación es de desviación sexual”, gritó Gaarm, sacando al sargento de su fantasía.

“¿De verdad, Gaarm?”, dijo el sargento, dirigiendo su mirada al desaliñado ayudante. “¿Pretendes un ascenso, o simplemente estás cansado de enamorar a la reserva de alimentos?” Gaarm gruñó, miró al enano imberbe y luego se volvió hacia el sargento y se encogió de hombros.

Un silencio incómodo se mantuvo en el aire durante unos momentos, y luego el sargento hizo un gesto con el brazo hacia el bloque de celdas. “Llévenlos a una celda, pero asegúrense de que la señora tenga la suya, preferiblemente una tranquila al fondo. No podemos dejar que la molesten los rufianes que tenemos ahí detrás”.

“Sí, señor, sargento”, dijo Gaarm, haciendo un extraño saludo y dirigiendo a sus prisioneros hacia una pesada puerta de hierro. El sargento sacudió la cabeza y golpeó la runa de control en su escritorio. La puerta se abrió y Gaarm empujó al enano a través de ella, arrastrando a Seraphine tras él. Ella se volvió y sonrió al sargento. Era una sonrisa extraña, como la de alguien que ha olvidado cómo funciona la sonrisa. Se preguntó si Gaarm la había golpeado en la cabeza y esperó que ese no fuera el origen de sus repentinas atenciones amorosas.

*****

Ovrym cerró la puerta tras ellos y luego ayudó a Errat y a Lex a quitarse las esposas. Utilizó un par para asegurar la puerta y luego le indicó a Lex con la cabeza que siguiera adelante. El NPC le lanzó una mirada de preocupación mientras se ajustaba la entrepierna. "¿Qué?" preguntó Ovrym, con una parte distante de él horrorizada por su repentina falta de buena dicción.

"¿Estás bien chico?" Sin mirar, Lex apartó los dedos buscadores de Errat de su pecho.

"Claro. Muy bien", murmuró Ovrym y luego sus ojos se abrieron de par en par, y sacudió la cabeza. "Tenemos que darnos prisa. Me siento más tonto cada minuto".

"Sí", estuvo de acuerdo Lex. "Y aquí Handsy está demostrando el adagio de que la apariencia no lo es todo". Miró al warborn con recelo. "No tenía idea de que Serafina fuera tan juguetona".

"Lo siento amigo Lex", dijo Errat. "Estos sentimientos de..."

"Lujuria", dijo Lex de forma útil.

"... la lujuria es confusa y me cuesta controlarla. Los Warborn no experimentan deseos sexuales y esta Serafina tiene muchos, muchos sentimientos de este tipo. Creo que puede tener un problema".

"¿Tú crees?" Miró a Ovrym. "Tú, aférrate a la parte de ti que entiende la gramática y la higiene adecuada". Se volvió hacia Errat. "Y tú, pollito, recuerda que eres Errat, guerrero warborn. Controla tus sentimientos, intenta canalizarlos en algo útil". Los asentimientos que recibió no le tranquilizaron. "Démonos prisa antes de que los dos se conviertan completamente en tontos y en zalameros".

Lex guio el camino por el pasillo, pasando por varias celdas. Por el pasillo corrían gritos y abucheos y Lex tuvo que alejar a un sonriente Errat de los barrotes. Doblaron una esquina y llegaron a otra pesada puerta, esta vez custodiada por un hombre de aspecto intenso y rebosante de músculos.

Ovrym se detuvo torpemente y le dedicó al guardia una sonrisa idiota. El guardia se tensó. "Date la vuelta, Gaarm. No se permite a nadie entrar en el..." Los ojos del guardia se abrieron de par en par, confundidos, cuando el puño de la pequeña camarera se dirigió hacia él a la velocidad del rayo. El puñetazo le aplastó la nariz y cayó al suelo.

"Woah", dijo Lex. "Buen trabajo, amigo".

Errat sonrió. "Errat hizo lo que el amigo Lex sugirió y canalizó sus deseos".

"Bien hecho".

Lex se agachó y tomó las llaves del guardia, abrió la puerta y pasaron. Ovrym usó el segundo par de grilletes para asegurar esta

puerta. Lex se escabulló hasta la esquina y miró por un pasillo corto, iluminado por la luz de la luna que se colaba por la más pequeña de las ventanas enrejadas. Cuatro celdas, dos a cada lado, se alineaban en el corto corredor. Formas sombrías dormían en tres de las celdas...

"Sean", siseó Lex, y tres cabezas se levantaron del sueño.

"¿Lex? ¿Eres tú?" Sean llamó desde la celda más lejana de la izquierda.

Lex se apresuró, tintineó y dejó caer las llaves, antes de recuperarlas y abrir la puerta. Sean tiró de Lex para abrazarlo. Lex forcejeó un momento, pero luego le devolvió el abrazo al hombre delgado, sintiéndose extrañamente reconfortado.

"Gracias a Dios, sabía que vendrías". Detrás de él, Errat y Ovrym salieron a la luz. Sean se asustó "¿Qué estás haciendo con ellos?"

"Ellos están bien, hombre", dijo Lex. "No te preocupes, no son lo que parecen. Son amigos míos".

"Oh Okay", dijo Sean.

"Mira, es genial conocerte, pero tenemos que irnos."

"¿Y cómo esperas escapar?", dijo una voz profunda y retumbante desde las sombras detrás de él. Lex se giró para ver a Nahrman, el alguacil de la Guardia de Harlan, acercándose con facilidad a los barrotes. Tenía un ojo morado y le faltaba un diente.

"Woah, ¿qué te pasó Alguacil?" Lex se apresuró a acercarse a los barrotes y pasó una mano reconfortante. El hombre grande tosió, y Lex pudo ver que había recibido una buena paliza.

"Hoy en día sólo es Nahrman. Ha habido un paso de la batuta en la ciudad".

"¿Cómo?"

"Porque no pudiste mantener tu maldita nariz fuera de los asuntos de los demás", llegó otra voz, una que hizo que incluso el intenso barítono de Gryph pareciera poco impresionante. Por instinto, Lex se giró y levantó los brazos por encima de la cabeza. El hombre en las sombras se rio. "Puedes bajar los brazos, muchacho. Por desgracia, no me dejaron conservar mi ballesta". El hombre entró de lleno en la luz tenue.

"¿Grimslee? ¿Qué demonios está pasando?"

"El Vex", dijo Ovrym.

Grimslee miró al xydai disfrazado y luego se volvió hacia Lex. "Tu colega bien disfrazado tiene razón. Expusiste toda mi operación, hiciste que mataran a mis hombres y que me encerraran. Luego desapareces y dejas la Guardia de Harlan abierta a esos locos bastardos de los Vex". Grimslee bajó su rabia. "Puede que sea un ladrón, pero amo esta ciudad, y tú la arruinaste".

Lex abrió la boca para dar una respuesta sarcástica, pero luego lo invadió un sincero sentimiento de culpa y bajó la cabeza. "Lo siento.

Eso no es lo que quería".

"Tal vez te deje compensar liberándome".

"Quieres que te deje ir". Lex miró por encima del hombro a Nahrman. "¿Qué te parece?"

"Es un asesino y un ladrón", dijo Nahrman, ganándose una sonrisa de dientes blancos de Grimslee. "Pero, él dice la verdad, y yo me he aliado con algo peor".

"Más sabe el diablo por viejo y todo eso", dijo Lex y le arrojó las llaves a Errat. "Deja que salgan los dos y mantén las manos quietas". El warborn soltó una risita, se revolvió tímidamente el pelo inexistente y abrió la puerta de Nahrman. El Alguacil miró con recelo al warborn disfrazado mientras salía.

Errat abrió la celda de Grimslee y el líder de la banda lo miró con el ceño fruncido, viendo sólo al asesino enviado a matarlo. Un brillo maligno llenó los ojos de Errat y Grimslee retrocedió. "Creo que mantendré unos cuantos cuerpos entre mí y quienquiera que sea el que imita a mi antigua camarera".

"¿Cómo lo supiste?" Lex preguntó.

"¿Crees que eres el único que ha utilizado *las Piedras Mímicas*? Son muy útiles en mi trabajo, pero pueden tener efectos secundarios desagradables".

"No estás mintiendo, amigo", aceptó Lex, mirando a Errat. "Yo diría que ya es hora de que nos vayamos de aquí".

"¿Y cómo piensa hacerlo?" preguntó Nahrman. "La mitad de los Vex de la ciudad están entre nosotros y la única salida".

Lex sonrió y les indicó a todos que se alejaran lo más posible de la ventana enrejada. Estamos *listos*, envió Lex a través del *Enlace Telepático*. "Muy bien, aquí vamos. Aguanten sus orejas, amigos". Lex se puso las manos sobre los oídos y los demás se apresuraron a hacer lo mismo.

Un momento después, la pared más lejana empezó a retumbar. El sonido de la piedra astillándose se elevó, y aparecieron grietas que se alejaban de una perturbación centralizada. Unos segundos después, el muro se hizo añicos.

El polvo cayó y un par de sombras se convirtieron en Gryph y Vonn.

"Bueno, eso fue fácil", dijo Lex con una sonrisa, y se apresuró a atravesar la abertura.

47

En las afueras de la ciudad, justo fuera del alcance de los centinelas del Vex, un hombre alto y delgado salió de las sombras. Iba impecablemente vestido con un traje negro plateado y un sombrero circular de ala ancha le ocultaba los ojos. En su cuello, una gema con energía plateada retumbaba y luego se calmaba. Se apoyaba despreocupadamente en un bastón de madera tan negro que parecía absorber la luz de la luna. El hombre permaneció en silencio, con la cabeza inclinada hacia un lado mientras escuchaba su entorno. Al cabo de un momento, el ala de su sombrero se levantó lo suficiente como para dejar al descubierto un par de ojos negros y profundos, salpicados de puntas plateadas en forma de estrella.

Está cerca, pensó el hombre, y un lejano coro de voces chirriantes zumbó en su interior. Cerca. *CeRca. cErcA. CERCA. CERCA. C-E-R-C-A.*

Una pequeña sonrisa hizo que sus finos labios se levantaran y caminó hacia el puente, con su bastón golpeando la tierra dura a cada paso. Sus movimientos eran fluidos, sinuosos, casi reptiles. El agudo tintineo de su bastón acompañó su primer paso en el puente al golpear la piedra en perfecta sincronía con su cadencia.

El sonido fluyó a través de la tranquila noche y atrajo a su presa hacia él. *Tap, tap, paso. Tap, tap, paso. Tap, tap, paso.* Estaba a mitad de camino del corto tramo de piedra cuando una docena de formas emergieron de las sombras y lo flanquearon. Se detuvo y dejó que el borboteo del río lo atravesara, una corriente de aire calmante para las innumerables almas que contenía.

La calma no duraría. Nunca lo hace.

“¡Alto!”, dijo una voz poderosa y segura desde las sombras delante de él.

El banco de nubes que ocultaba la luna llena eligió ese momento para separarse y bañar a los hombres y mujeres que le rodeaban con una fría luz azul. Sin girar la cabeza, expandió su mente sobre ellos y a través de ellos, evaluando y cuantificando su esencia. Todos eran

poco impresionantes; vulgares soldados de a pie, gruñones y matones. Ninguno tenía la fe necesaria para unirse a su quintaesencia, pero el Azote sabía que sus deseos eran preocupaciones secundarias para el éxito de la misión. Uno de ellos se uniría a ellos esta noche porque así debía ser. El Azote se haría cargo de las consecuencias cuando se levantaran.

"¿Quién es usted?"

"Somos el Azote", dijo el hombre, con una voz tranquila, elegante, encantadora.

"Bueno Azote, estás fuera después del toque de queda, lo que..."

"Nos disculpamos por el malentendido, pero nuestro nombre no es Azote. Somos EL Azote". Su acentuación de la palabra "el" tenía el tono de un profesor amable, deseoso de que su alumno aprendiera, pero que escondía debajo la malevolencia.

"Bueno, señor El Azote", dijo el orador, dando un paso más cerca. "Tú estás fuera después del toque de queda. Lo que significa que tenemos que ponerte bajo custodia". Estaba claro, por su atención a la palabra tú, que el líder se había dado cuenta del uso del plural por parte del Azote al referirse a sí mismo. Se dio cuenta y eligió burlarse.

"No tenemos ninguna disputa contigo Tarl de los Vex, ni con los Príncipes a los que sirves. Al menos no hoy".

Se oyeron murmullos entre los Vex, y Tarl dio un paso atrás involuntario, asustado por el conocimiento que tenía aquel hombre de quién era y a quién servía. Era posible, aunque improbable, que los acontecimientos de los últimos días en la Guardia de Harlan hubieran llegado al mundo exterior. Lo que era imposible era que nadie, incluyendo la mayoría de los soldados de a pie del Vex, supiera por qué habían venido. Pero en algún lugar del interior de Tarl, en la parte que anhelaba un significado, la parte que había entregado a los Príncipes del Caos, sabía que este hombre sí lo sabía.

La piedra preciosa que cuelga del cuello del Azote se encendió en plata.

"Llévenlo", ordenó Tarl y sus hombres se abalanzaron sobre el hombre solitario.

Antes de que un solo pie cayera sobre la piedra, el Azote se estaba moviendo. Sacó de su bastón una fina espada corta de color blanco hueso y en un abrir y cerrar de ojos se desplazó una docena de metros hacia delante empalando a un hombre bruto con una cicatriz de oreja a nariz que le atravesaba el pecho.

El hombre muerto ni siquiera se había dado cuenta de que estaba muerto antes de que el Azote se dirigiera a su siguiente víctima, una mujer de complexión gruesa que portaba dos garrotes. La mujer derribó los dos pesados garrotes, pero el Azote se apartó con la misma rapidez con la que se desplaza una bocanada de humo en una fuerte

brisa. La mujer cayó de rodillas antes de sentir el profundo corte en su cuello. Cayó hacia adelante en un charco de su propia sangre.

Tres cadáveres más cayeron al suelo antes de que ninguno de los Vex se diera cuenta de que el primero estaba muerto. Otros tres cayeron cuando pasaron otros tres latidos. Un par de hombres cobardes mostraron un atisbo de sensatez y saltaron del puente, dejando que la corriente los arrastrara hacia donde quisiera. Otro hombre intentó correr hacia la ciudad, pero la idea apenas había pasado del cerebro a las piernas antes de que su corazón fuera ensartado.

Tarl era el único que estaba en pie. Temblaba mientras cada nervio de su cuerpo le rogaba que huyera de ese demonio que se escondía en la carne de un hombre, pero el miedo le atenazaba el corazón y la mente. El Azote se acercó, lento y elegante, como si no le importara el mundo, como si no acabara de matar a once personas en menos segundos.

"Por favor... por favor, no me mates", suplicó Tarl, la orina caliente oscureciendo la parte delantera de sus brechas. Pero aun así el Azote se acercó. El hombre envainó su espada y se acercó, golpeando su bastón al ritmo de sus pasos. *Tap, tap paso. Tap, tap, paso. Tap, tap, paso*. Tarl intentó cerrar los ojos, pero no pudo. ¿Era el miedo o algún poder nefasto del Azote? Tarl no lo sabía.

"¿Por qué ruegan todos por sus vidas como si tuviéramos algún interés en tan míseras ganancias? Su vida es finita y, por tanto, carece de sentido. ¿Parece que codiciamos lo inútil?"

Tarl se estremeció mientras un miedo primario le arrancaba la cordura. "Puh...puh... leeze".

"¿Cuánto vale tu vida, Tarl?", dijo el Azote, acercándose. "¿Qué nos darás si te la perdonamos?"

Una lágrima resbaló por el rostro tembloroso de Tarl y lo único que deseaba era apartarse de los ojos totalmente extraños del Azote. Pero las motas de luz plateada que parpadeaban en los charcos de negra oscuridad mantuvieron a Tarl rígido, y entonces vio.

"Sí", dijo el Azote con una voz hirviente de revelación. "Has malgastado esta vida, la has corrompido con una servidumbre banal a unos amos viles. Los Príncipes del Caos no se preocupan por ti. Son falsos dioses dedicados a nada más que la destrucción".

Tarl balbuceó una serie de sílabas sin sentido, como si su mente estuviera perdiendo la conexión con su boca.

"Esta vida se acabó Tarl. Lo entiendes, ¿verdad? Lamentablemente, si se te deja a tu aire, tenemos poca fe en que tu próxima vida sea mejor. Te falta dirección, propósito. Pero tenemos buenas noticias. Podemos ofrecerte ese propósito. Únete a nosotros y encuentra el sentido. Únete a nosotros y el miedo terminará. Juntos llevaremos la

iluminación del Alto Dios a todos los Reinos. A través de él se encuentra el camino de la salvación. Todos los demás caminos terminan en la fría oscuridad".

El Azote miró a Tarl sin simpatía, ya que la simpatía era un concepto que hacía tiempo que había desaparecido del Azote.

"¿Deseas acabar con el miedo Tarl? ¿Deseas unirte a nosotros?"

La cordura de Tarl chisporroteó y burbujeó, como las claras de los huevos en una sartén caliente, enviando una última opción que hervía por sus vías neuronales y en los nervios de su cuello. Con un mínimo movimiento, Tarl asintió con la cabeza.

"Lo tomaremos como un sí". El Azote se detuvo y bajó la cabeza. Unos torrentes de oscuridad plateada se filtraron a través de su piel, uniéndose y expandiéndose en un cuarteto de apariciones en forma de serpiente. Se extendieron hacia arriba desde el hombre y se solidificaron a su alrededor. Al unísono, abrieron sus mandíbulas y sisearon.

El sonido destrozó lo poco que le quedaba de cordura a Tarl y, mientras sus ojos giraban hacia atrás en su cabeza, los cuatro fantasmas serpentinos cayeron como uno solo. Sus bocas con colmillos se aferraron a su cuello y a su pecho, a su brazo y a su hombro.

El Azote se alimentó.

Tarl dio un espasmo y un gemido bajo que salió de sus labios. Dentro de los cuerpos semitranslúcidos de las serpientes espectrales, globos de energía plateada volvieron a drenar hacia el Azote, rápidamente al principio, luego cada vez más lentamente, hasta que cesaron por completo.

Las serpientes se desprendieron, se desvanecieron una vez más en humo negro plateado y se filtraron de nuevo a través de la piel del Azote. El Azote abrió los ojos, que ahora nadaban con una brillante luz plateada. Enfocaron algo que no se veía y una pequeña sonrisa cruzó los labios del hombre. La plata se fue enroscando cada vez más en los ojos del Azote hasta convertirse en una mancha más en la cascada de estrellas.

"Bienvenido Tarl".

En algún lugar más allá del límite de los sentidos mortales, un grito se desvaneció en la nada. El Azote se puso en pie, ajustó una solapa errante de su chaqueta, cruzó el puente y se adentró en la Guardia de Harlan dejando el saco de carne, sangre y hueso con los ojos abiertos y vacíos.

"Ngghhh", dijo el caparazón que había sido Tarl y un hilillo de babas brotó de la comisura de su boca.

48

Gryph miró hacia arriba y hacia abajo del callejón mientras Lex y los demás saltaban por el agujero que había hecho con su hechizo *Romper*. Miró a los dos fornidos desconocidos que los acompañaban, pero sabía que no había tiempo para una ronda de presentaciones. Tendría que confiar en el juicio de Lex, un sentimiento que no lo llenaba de calor.

"Gracias", dijo Sean y rodeó a Gryph con sus delgados brazos, tirando de él para darle un gran abrazo.

"No tenemos tiempo para esto", dijo Gryph mientras se acercaba el sonido de pies corriendo. "Tenemos que salir de las calles". Se precipitaron a un callejón cercano.

"Tengo un lugar donde podemos pasar desapercibidos por un tiempo", dijo Grimslee.

"¿Qué tipo de lugar?" preguntó Gryph, con la amenaza inherente en su voz.

"Conozco las alcantarillas, las catacumbas y los túneles bajo la Guardia de Harlan mejor que nadie. Hay muchos recovecos ocultos bajo nuestros pies que nadie más conoce, bueno, nadie vivo, al menos. " Grimslee le dedicó una sonrisa malvada a Nahrman. "Y puede que yo tenga un lugar".

"Tienes una casa segura", dijo Lex.

"Más bien un sótano seguro, pero sí".

"¿Qué quieres a cambio de este sótano seguro?" Los ojos de Gryph eran duros.

"Consideración en forma de un futuro favor".

Gryph miró a Lex, que se encogió de hombros. "No confío en él", susurró Lex. "Es el Whitey Bulger de la Guardia de Harlan, pero pagó su deuda cuando lo necesité, así que... ¿Qué opinas Alguacil?"

"Grimslee es una rata traidora a la que sólo le importa su propio pellejo. Nos apuñalará a todos por la espalda si le conviene", dijo Nahrman, ganándose una sonrisa irónica del jefe de la mafia. "Pero no

tiene amigos, ni aliados, ni esperanza de sobrevivir por sí mismo, así que por ahora nuestras necesidades son las suyas". Esto último hizo que Grimslee frunciera el ceño, pero no dijo nada.

Gryph asintió. "Dirige el camino, pero debes saber que cuando intentes traicionarnos, probarás el filo de mi lanza".

Grimslee asintió y, sin más comentarios, los condujo por el oscuro callejón. Desaparecieron en la oscuridad justo en el momento en que una turba de soldados de a pie del Vex descendía sobre el desgarrado agujero de la pared del bloque de celdas.

Unos minutos más tarde, el grupo bajó por la boca de un viejo pozo y salió a una bodega olvidada hace tiempo. Llevaban allí menos de un minuto cuando Ovrym y Errat, todavía con los cuerpos de Gaarm y Seraphine, cayeron de rodillas.

Los ojos de Gryph se dirigieron a Grimslee. "¿Qué les hiciste?"

"¿Yo? Nada. Soy inocente", dijo el jefe del crimen, con las manos abiertas, pero una sonrisa divertida pintó su rostro.

Vonn corrió a ayudarlos. "No fue él. Las *Piedras Mímicas* llegan a su límite de tiempo. Lo que baja debe subir".

"Eww", murmuró Lex. "Puede que esté bien con mi esquilado de barba después de todo".

Ovrym y Errat empezaron a asfixiarse y ahogarse.

"Tranquilo", dijo Vonn palmeando la espalda de Ovrym.

Ovrym se inclinó por la cintura y se agitó. La bilis y la saliva explotaron de su boca y con ella una piedra gris opaca. Ovrym extendió la mano para hacer saber a los demás que estaba bien, pero que necesitaba un momento. Errat lo tuvo mucho más fácil, ya que escupió la piedra como un universitario borracho que escupe el último trago de Jaeger. La piedra cayó en su mano y sonrió. Un momento después, ambos hombres volvían a ser ellos mismos.

"Eso fue divertido. ¿Puede Errat hacerlo de nuevo?"

"Tu idea de la diversión es... curiosa", dijo Ovrym, con la voz entrecortada por expurgar la piedra. Ambos hombres entregaron sus piedras a Vonn, que hizo una mueca antes de guardarlas en su bolsa.

"Te dije que no fui yo", dijo Grimslee.

Gryph miró a Grimslee, que le dirigió una mirada de suficiencia. *Errat, Ovrym*, envió Gryph a través del enlace. *Vigila a Grimslee. En cuanto intente traicionarnos, mátalo*.

Con mucho gusto, respondió Ovrym.

Gryph se volvió hacia los demás. "Nos quedaremos aquí una hora y dejaremos que ese avispero se calme. Luego saldremos de la ciudad".

"No podemos", dijo Sean. Todos los ojos se volvieron hacia el pequeño jugador.

"¿Por qué no?" preguntó Gryph, con su exasperación creciente.

"Porque los imbéciles que me atraparon me quitaron algo, y lo

necesito de vuelta".

"Así que, cuando dijiste que necesitabas que te ayudáramos con algo, te referías a dos cosas", dijo Vonn.

"En realidad, tres", dijo Sean, con los ojos mansos y una sonrisa nerviosa en el rostro.

"¿Qué cosas?" preguntó Gryph, con la voz tensa.

Sean bajó la mirada, la culpa se deslizó en su tono. "Los Vex tienen el arma".

"¿El arma que mata a los jugadores?" dijo Gryph, elevando su tono de forma brusca.

"Sí, esa", dijo Sean, bajando la cabeza avergonzado. "No creo que sepan lo que es".

"¡No crees!" dijo Gryph un poco más alto de lo que pretendía.

"Mira, no se suponía que fuera así".

"¿Qué quieres decir?" preguntó Gryph.

"No estaba haciendo un arma para matar jugadores. Estaba haciendo una que le devolviera a una persona sus recuerdos robados. Sólo tenía algunos... efectos secundarios".

"¿El tipo de efectos secundarios de matar jugadores?" preguntó Vonn.

"Sí, de ese tipo".

"¿Por qué necesitas un dispositivo como ese?" preguntó Ovrym.

"Para Brynn", dijo Gryph, recordando la advertencia de Eris de que Brynn, o Ferrancia como se la conocía ahora, no recordaba quién era. "¿Querías usarlo con Brynn?".

"Sí".

"¿Eso es antes o después de descubrir que mataba a los jugadores?" La voz de Gryph era dura, su mirada mortífera, pero para su crédito Sean la enfrentó con nivel.

La culpa se arremolinó en el interior de Sean. "Antes. No sabía que la mataría, lo juro. La encontré, la tenía en la mira, lista para disparar, cuando otro jugador, algún títere que Aluran había enviado para vigilarla, se interpuso en mi camino. El arma lo mató. Entonces el ataque de Brynn me paralizó".

"¿Cómo sabes que queda algo de ella?", preguntó Gryph, sin poder evitar una punzada de preocupación en su tono.

"Porque la vi, en lo más profundo. Brynn me miró, e incluso a través del falso caparazón de Ferrancia, la sentí. Todavía estaba ahí dentro y casi la mato". Miró a Gryph, con los ojos llenos de lágrimas. "Incluso después de que desaparecieran las desventajas de la parálisis, me quedé allí, demasiado culpable para moverme. Entonces, en un instante y con furia, Aluran vino a por mí. Pensé que me mataría, pero vio el potencial de lo que había hecho y.... me convenció de perfeccionar el arma".

Gryph sabía que convencer significaba una tortura, y por primera vez sintió simpatía por Sean. Decidió tratar de dar un poco de margen al tipo.

"¿Por qué venir aquí después de haber escapado?" Preguntó Lex. "La Guardia de Harlan es bonita y todo, pero tiene que haber cien lugares mejores para esconderse".

"Ese es el tercer algo". Sean dijo. "La Guardia de Harlan es mucho más que un pueblo pintoresco. Alberga una antigua y poderosa magia. Magia que puede ayudarme a arreglar el arma".

"Quieres usar el *Motor de Orden*", dijo Vonn.

Los ojos de Sean se dirigieron a Vonn con sorpresa. "Sí, exactamente. Creo que puedo usarlo para que el arma sea segura".

"¿Tú crees?" La voz de Gryph se tensó.

"Es sólo una teoría. Sólo he oído hablar de *los Motores de Orden*. Nunca he visto uno. "

"Pocos lo han hecho", dijo Vonn. "Pero la teoría es sólida".

"Si puedo entrar en la torre y luego en el *Motor de la Orden*, debería ser capaz de arreglar el arma".

"¿Si puedes entrar en la torre?" preguntó Ovrym.

"Bueno, sí, es una torre de mago super genial. No creerás que dejan la puerta principal abierta. ¿Cómo crees que me arrestaron?"

"¿El amigo Sean estaba intentando entrar en la torre?" preguntó Errat. Sean lo miró de reojo, abrió la boca para decir algo y luego asintió con la cabeza.

"Tenemos que entrar", dijo Sean. "Entonces puedo arreglar el arma. Una vez que esté arreglada me acercaré a Brynn y la liberaré".

"Haz que el arma funcione. Yo me acercaré a Brynn", dijo Gryph. "Y tú te quedas atrás. Aluran ya te está buscando. Lo último que necesitamos es que nos acompañes, atrayendo la atención. Tuviste tu oportunidad".

"No, yo voy. Si algo va mal con el arma, me necesitarás allí".

"¿Como si accidentalmente matara a alguien otra vez?" Preguntó Lex.

"Sé lo que salió mal, pero puedo arreglarlo". Sean miró a Gryph. "Y nadie, aparte de Aluran y ese espeluznante bastardo encapuchado que siempre flota a su alrededor, sabe siquiera cómo soy. Represento el mismo peligro que tú y Lex. No olvides que él también los ha visto a los dos". Sean hizo una pausa y un pesado silencio se cernió sobre la habitación. "En resumen, me importa Brynn tanto como a ti, y no puedes impedirme que ayude a salvarla".

Gryph miró fijamente a Sean durante varios momentos y finalmente habló. "Bien, pero sigue mis indicaciones, escucha mis órdenes, sin preguntas ni discusiones". Después de un momento tenso, Sean asintió y Gryph pasó a pensar en su próxima jugada. "Lo primero

es lo primero, tenemos que encontrar el arma". Miró a Nahrman. "¿Dónde guardarían los Vex algo así?"

"La lógica sugeriría que estaría en el cofre de seguridad de mi antiguo despacho, pero los Vex no son conocidos por respetar las reglas de la lógica, siendo devotos del caos y todo eso". El rudo ex alguacil se rascó la barba. "Pero no se me ocurre ningún otro lugar donde lo guardarían".

"¿Cómo entramos en este cofre?" Vonn preguntó.

"Está protegido por una contraseña", dijo Nahrman. "Coloca una mano en la parte superior, piensa en *la libertad* y se abrirá".

"¿Tu contraseña es *Libertad*?" Preguntó Lex.

"Sí", dijo Nahrman asintiendo.

"Es gracioso", dijo Lex.

Una repentina ráfaga de viento silbó a través del pozo, haciendo que todo el grupo diera un salto y mirara a su alrededor con recelo. Gryph miró a Grimslee, buscando alguna señal de traición en el rostro del hombre, pero éste parecía tan genuinamente sorprendido como el resto.

"Errat, ¿sientes algo?" Preguntó Gryph.

Una extraña mirada que podría haber sido de confusión cruzó el rostro del warborn. Ladeó la cabeza, abrió y cerró la boca. Y luego miró a Gryph. "Errat creyó sentir algo, pero ahora no hay nada que sentir".

Escucharon atentamente durante unos largos momentos, pero no surgieron más sonidos. Un momento después Lex habló.

"Así que, para resumir, tenemos que volver a colarnos en el lugar del que acabamos de salir, encontrar un cofre que puede o no contener esta arma, utilizar una contraseña hilarantemente irónica para abrir el cofre, robar esa mierda, volver a escabullirnos entre una pandilla de cultistas idiotas sin que nos vean ni nos atrapen. Después de asegurarnos de que dichos cultistas idiotas no nos siguen, tenemos que entrar en una impenetrable torre de mago para encontrar una llave de manipulación del tiempo. Luego tenemos que esperar que mi papi sustituto pueda arreglar el arma, pero no lo sabremos a menos que la probemos con un jugador, lo que podría matarlo. Y sólo tenemos a dos de ellos para probarla, así que digo que Sean se ofrece como voluntario. Después de eso, todo lo que tenemos que hacer es encontrar a una diosa desaparecida, cuya ubicación actual es un gran misterio, y darle con el arma. Si todo va bien, y el arma funciona, Ferrancia volverá a ser Brynn. Yay, una gran reunión familiar feliz, Lex recibe un gran beso de "me has salvado" y todos vivimos felices para siempre". Lex se quedó sin aliento después de su furioso discurso e inhaló profundamente.

"Te olvidas del Alto Dios, que hará todo lo que esté en su

considerable poder para no sólo detenernos, sino matarnos a todos", dijo Vonn, masticando ociosamente una manzana que había sacado de su bolsa.

"Y todo eso que dijo", coincidió Lex. "Suena fácil, excepto, por una parte. ¿Cómo hacemos esa primera cosa que suena imposible al principio?"

El silencio reinaba en el almacén mientras todos los miembros del grupo contemplaban el sorprendentemente acertado, aunque farragoso, resumen de Lex. El grupo se quedó callado mientras intentaba encontrar un camino hacia el éxito cuando otra ráfaga de aire se precipitó por el pozo. Todos sacaron sus armas y miraron a su alrededor. La respiración se volvió agitada y los latidos del corazón se aceleraron, pero no hubo más sonidos ni movimientos.

De repente, Errat se rio y sonrió. "Hola amigo Furrick, me alegro de verte".

"Ahgg, amigo", sonó una voz infantil que parecía lejana y envuelta, y entonces el lugar frente a Gryph brilló y apareció Furrick.

"¿Furrick? ¿Por qué no estás con tu hermana?" Preguntó Gryph.

"Estaba. Ella está bien. Se está quedando con una vieja amiga de mi madre". El rostro del niño se tornó melancólico y Gryph se compadeció del muchacho. "Iba a quedarme, pero luego me di cuenta de que ella nunca estará a salvo mientras esos imbéciles estén en la ciudad. Así que estoy aquí para ayudar".

"Eso está muy bien chico, pero ¿cómo vas a ayudar?" Preguntó Lex.

"Me imagino que esto es un buen comienzo", dijo Furrick y extendió una varita de 20 centímetros hecha de madera blanca y lisa.

"El arma", dijo Sean conmocionado.

"Una tarea imposible menos", dijo Lex. "Un número desconocido de tareas imposibles faltantes".

Gryph sonrió a Furrick y asintió como agradecimiento. "Bueno, ¿qué esperamos?"

49

Gryph dijo al grupo que se relajara, comiera y descansara. Los próximos días se desarrollarían a un ritmo vertiginoso, y tendrían que estar concentrados, descansados y preparados. Ovrym entró en estado de meditación. Lex se acercó al bar improvisado de Grimslee, observó la selección de botellas con una sonrisa, pero lo pensó mejor y se dejó caer en una silla de felpa. Errat observó la sala con una sonrisa confusa. Al final se sentó también, cerrando los ojos a imitación del xydai.

Gryph reunió a Vonn, Sean, Nahrman, Furrick y Grimslee y los acribilló a preguntas. Necesitaba saber cómo era el terreno y a qué se enfrentaban. Mientras hablaban, se formó una imagen en su mente.

"Los Vex han querido poner sus sucias manos en la Guardia de Harlan durante algún tiempo", dijo Grimslee. "Ahora no voy a soplar aire caliente en sus faldas y decir que soy una fuerza noble para el bien, pero como se puede ver mi regla era mucho más benevolente".

"Díselo a la gente que mataste", dijo Nahrman con brusquedad. Grimslee miró al antiguo alguacil, con el viejo odio ardiendo en su interior.

"No tenemos tiempo para viejas rencillas y rencores", dijo Gryph. Se volvió hacia Sean. "¿Cómo pensabas entrar?"

"No tenía, en sí, un plan", admitió Sean encogiéndose de hombros. "Sólo estaba corriendo, tratando de poner la mayor distancia posible entre Aluran y yo. Me lo estoy inventando sobre la marcha. ¿Cómo iba a saber que esta maldita torre no tenía puertas?"

"Podría haberme preguntado a mí", dijo Furrick, aceptando un trozo de cecina de Vonn con un gesto de agradecimiento.

"En realidad no lo sabes", dijo Lex, ganándose una mirada del chico.

"Hay formas de entrar en lugares que no son puertas", dijo el templario entre bocados de cecina.

"Explícate", dijo Gryph.

“Ya te dije que la torre no es realmente una torre. Piensa en ella como una energía que ha tomado forma física. No podemos verla, pero bajo la superficie, en lo más profundo de la torre, su matriz cristalina se desplaza constantemente, cambiando, adaptándose al caos que intenta desgarrarla. Harlan, u otro Adepto del Círculo, puede manipular este proceso y crear una apertura. Se necesita una comprensión muy especializada de la *Magia del Orden* para lograrlo”.

“¿Debo suponer que si posees tal entendimiento ya estaríamos dentro de la torre?” preguntó Gryph. Vonn asintió, levantando los pies sobre otra caja. “¿Podemos ponernos en contacto con este Círculo, explicar nuestra situación?”

“Aunque pudiéramos, el Círculo no nos haría caso. No son la gente más amistosa de los Reinos. Tienen una misión, proteger los Reinos del caos y no les importan las pequeñas disputas de los dioses y los hombres, ni los horrores como el Prime. No hicieron nada mientras la Ruina asolaba Korynn, a pesar de los conocimientos y recursos de que disponían. Para ellos, todas esas amenazas son insignificantes e irrelevantes”.

“Suenan como cualquier otro grupo de imbéciles con poder”, dijo Furrick. “Pisotean a la gente pequeña como si fuéramos menos que estiércol de cerdo”.

Gryph se dio cuenta de que Furrick tenía razón. *Igual que en los Reinos que en la Tierra*. Se prometió a sí mismo que, si sobrevivía a los próximos días, sería un gobernante diferente. Del tipo que protegía a los débiles en lugar de aprovecharse de ellos.

“Así que estamos jodidos”, dijo Sean. Se puso de pie y caminó de un lado a otro, su estado frenético le hacía hiperventilar. “Le he fallado, como siempre lo hago, porque soy un jodido y un tonto”. Gryph sintió simpatía por el jugador, comprendiendo que había alguien más en los Reinos que se preocupaba por Brynn tanto como él.

Un pesado silencio se cernía sobre el grupo mientras cada uno de ellos se perdía en su propio mundo privado de pensamientos y preocupaciones. Después de varios minutos, Lex rompió el silencio.

“Conozco a un... tipo... que puede ayudar, pero si me cuesta otro ojo me voy a cabrear”.

Vonn lo miró, con una lenta sonrisa de comprensión en su rostro. Lex se sentó hacia adelante y le explicó.

“¿Confías en este Rubik?” Preguntó Gryph, pasando entre Lex y Vonn.

“Diablos, no, el bastardo me arrancó un ojo”. Los demás le miraron como si estuviera mintiendo. “Me mejoré, obviamente”.

“¿Has lanzado *Comunión* desde que te convertiste en *Aprendiz* de *Magia de Orden*?” preguntó Gryph.

“No”, dijo Lex, sus ojos se volvieron más brillantes. “Espera un

segundo". Lex cerró los ojos y luego, con una sonrisa, compartió la ventana de estado de *Comunión*.

Comunión.
Esfera: *Magia del Ordenan.*
Rango: *Base.*
Permite al lanzador entrar en comunión con seres del Reino del Orden una vez al día. El Reino del Orden es uno de los Reinos Superiores, por lo que le llegan flujos y fragmentos de información desde los Reinos Mortales. Durante esta comunión, el lanzador puede hacer una pregunta sencilla y recibir una respuesta sencilla.
Aunque la respuesta es siempre veraz, los servidores de los Señores del Orden son seres extraños para los estándares mortales y, por tanto, sus respuestas pueden tener varios significados o estar ofuscadas. Confía en ellos por tu cuenta y riesgo. Los siervos de los Señores del Orden encuentran atractiva la precisión y la perfección. Las preguntas correctamente formuladas pueden ser recompensadas con un boon. Ten cuidado, los boons siempre requieren un pago.
Coste de mana: *100.*
Duración: *Instantánea.*
Enfriamiento: *1 día.*

"Impresionante, ahora puedo hacerle una simple pregunta al bastardo cuadrado", dijo Lex. "Lo que sea que eso signifique".

"Significa que tenemos que formular la pregunta con precisión y sin... excesos verbales", dijo Ovrym sin abrir los ojos.

Lex saltó. "Amigo, eres tanto un espeluznante merodeador como un imbécil".

"Errat dice que debemos enviar a alguien más a hablar con el amigo cuadrado Rubik". Sus ojos estaban abiertos y miraban sin parpadear a Lex.

"¿Ninguno de ustedes sabe lo que significa descansar?" Lex refunfuñó.

"Más concentración, menos estupidez", dijo Gryph, sintiéndose como un disco rayado. "Si estamos en un *Enlace Telepático* activo cuando lances *Comunión*, ¿veremos lo que tú ves?".

"Sólo hay una forma de averiguarlo", dijo Lex, y comenzó a hacer los movimientos para lanzar *Comunión*. Gryph le agarró las manos y detuvo el lanzamiento antes de que el *mana* pudiera acumularse.

"Todavía no sabemos la pregunta", siseó Gryph entre dientes cerrados.

"Oh, sí. Sí. Lo siento."

Debatieron durante varios minutos, pero finalmente decidieron un enfoque. Lex lanzó *Comunión* mientras Gryph fortaleció a voluntad *el Enlace Telepático*.

El mundo se ralentizó y luego se detuvo. Una neblina se extendió por la habitación, como la niebla de una mañana temprana sobre un

lago. La sala se distanció y los que no formaban parte del *Enlace Telepático* quedaron ocultos. Una forma separó la niebla y flotó hacia ellos.

El ser que flotaba hacia ellos no era el simple cubo que Lex había descrito, sino un par de cubos dorados opacos, uno encima del otro, conectados por una especie de unión en forma de engranaje. El cubo superior se parecía mucho a Rubik, con dos ojos, uno de los cuales coincidía perfectamente con los de Lex. Un par de brazos delgados, casi de goma, se extendían hacia fuera desde los lados de la caja. El fondo de la criatura era otro cubo con otro par de brazos delgados.

La criatura se acercó a Lex y le miró con sus enormes ojos sin parpadear.

"Oye, Rubik. Me gusta el nuevo look", dijo Lex. Usó *"Analizar"*.

DuoQuadrata.
Nivel: *12*
Salud: *218*
Resistencia: *354*
Mana: *223*
Espíritu: *0*
Los DuoQuadrata ocupan el segundo escalón más bajo en las jerarquías del Reino del Orden. Son simples criaturas con forma de cubo doble cuya función es el mantenimiento y la reparación de los mecanismos que alimentan el Reino del Orden.
Ventajas: *Magia del Orden.*
Inmunidades: *Ataques mentales.*
Debilidades: *El caos.*

Parece ser la misma entidad que describiste, sólo que, evolucionada, Ovrym enviada desde atrás de Lex.

Sí, tiene el hermoso ojo de Lex, envió Errat.

Lex giró la cabeza para mirar la forma espectral del warborn. "¿Seguro que no tienes todavía un poco de Seraphine en ti?" Parecía que el vínculo permitía a los otros experimentar la *Comunión*, pero no podían hablar en voz alta ni, como aprendió Lex cuando intentó golpear a Errat, ser tocados.

¿Podemos seguir con esto, por favor? Dijo Gryph.

"Bien, bien". Lex se giró y se enfrentó de nuevo al DuoQuadrata. "Oye Rubik, tengo una pregunta para ti, pero por favor no me arranques el ojo del cráneo esta vez".

La criatura de doble cubo no respondió, mirando fijamente a Lex.

"Bien entonces, aquí va nada". Lex aplaudió y se frotó las manos. "¿Cómo podemos acceder a la Torre de Harlan?"

DOBLAR EL COLECTOR INDOBLABLE dijo la criatura, no en voz alta, sino dentro de todas sus cabezas. Luego se dio la vuelta y se alejó flotando.

“¡Qué!” Lex gritó tras ella. Intentó correr tras la criatura, dispuesto a patearla donde no estaba su entrepierna, pero, aunque sintió que se movía, no se acercó a la molesta criatura.

¡Lex, para! envió Gryph a través del enlace. Lex dejó de correr y se giró para ver a los demás cayendo de cabeza, como si su loca carrera los arrastrara torpemente detrás de él con ataduras invisibles. Cuando Lex dejó de correr, el movimiento errático de los demás también lo hizo. Gryph y Ovrym cayeron de pie, mientras que Vonn parecía mareado y Errat tenía la sonrisa de un niño desesperado por volver a subirse a un remolino en una feria sospechosa.

“¿Qué diablos fue eso?” Lex se enfureció mientras los otros se recuperaban.

Nuestra respuesta, envió Vonn, con las manos incorpóreas apoyadas en las caderas incorpóreas mientras intentaba recuperar la compostura.

“Pues fue una respuesta de mierda”, rugió Lex mientras las nieblas se retiraban y el tiempo volvía a empezar. “¿Cómo se puede plegar el desplegable? ¿Y qué demonios es un colector?”

“Te lo simplificaré lo mejor que pueda”, dijo Vonn, aún sonando mareado. “Básicamente, un colector es una conjunción de múltiples puntos de la realidad que se comportan como uno solo, pero desplazado”.

“¿Qué?” dijo Lex, levantando las manos.

“Piensa en ello como uno de esos rompecabezas en los que doblas el papel hasta que revela otra forma”, dijo Vonn. “Sólo que, en lugar de papel, lo utilizamos para alterar la matriz energética de la propia torre, creando en efecto una puerta donde no existe”.

Lex lo miró sin comprender durante varios momentos. “¿Estás diciendo que tenemos que hacer origami en la maldita torre?”

“Sí”, dijo Vonn. “¿Ves?, lo entiendes”.

50

Gryph estaba seguro de que no lo "entendía". Por lo que entendía, *la Magia de Orden* era lo más parecido a las matemáticas avanzadas en los Reinos, y cuando Gryph había sido Finn, sus conocimientos en ese campo habían llegado a un máximo de C+ en el cálculo del instituto. Sin embargo, Vonn no sólo parecía entender lo que Rubik le había revelado, sino que parecía estar verdaderamente ansioso por ponerlo en práctica. Eso dejó a Gryph con la tarea de llevarlos a la torre sin ser vistos y luego ganar el tiempo suficiente para que Vonn trabajara su magia múltiple.

Todo lo que se interponía en el camino era un pequeño ejército de criminales adoradores del caos.

Los Vex habían entrado en la ciudad con fuerza hace unos días. Eso fue justo después de que Nahrman, utilizando la información que le había proporcionado Lex, desmantelara la totalidad de la organización rival de Grimslee.

"Yo también estuve a punto de atrapar al alcalde, cuando llegaron los Vex y reforzaron la posición de poder de la arpía corrupta", refunfuñó Nahrman. "Ella conjuró pruebas endebles y me condenó por corrupción y me metió en el mismo bloque de celdas que Grimslee. Imagino que le pareció divertida la ironía. Un día después, Sean se unió a nosotros".

Los Vex atraparon a Sean intentando entrar en la torre. Había estado en la ciudad durante unos días observando y esperando a que los Vex le dieran la oportunidad de acercarse. "Pero nunca lo hicieron. Me estaba desesperando. Estoy relativamente seguro de que Aluran no me había rastreado hasta aquí, pero era cuestión de tiempo que lo hiciera. Además, no se me da bien esperar".

"Entonces, ¿te atraparon porque te aburriste?" preguntó Lex. Sean bajó la cabeza avergonzado y asintió. Lex se volvió hacia Gryph. "¿Ves? De aquí es de donde vengo, ahora sabemos por qué soy un audaz tomador de riesgos".

“Eres un idiota que no piensa las cosas, tiene cero paciencia y muy poca preocupación por la forma en que tus acciones repercutirán en el futuro o a quiénes afectarán”, dijo Ovrym.

“¿Ves?, lo entiende”. Lex le dio una palmada en la espalda a Ovrym. “Estamos sincronizados”.

“Nada de esto nos ayuda en nuestra situación actual”, dijo Gryph. “Tenemos que acercarnos lo suficiente para tocar la torre sin que los Vex nos vean y luego tenemos que asegurar nuestra posición lo suficiente para que Vonn nos meta. ¿Cómo lo hacemos?”

“Podrías volar a la cima como un cuervo”, sugirió Furrick.

“Gran plan chico, con un pequeño problema, ninguno de nosotros puede volar. Espera, ¿alguien puede volar?” preguntó Lex, con un tono sarcástico, y miró a su alrededor con toda la suficiencia de un hombre que ya sabía la respuesta a su pregunta. Nadie puede. “¿Puede alguien transformarse en un pájaro, o invocar una alfombra voladora o llamar a la escalera del cielo?” De nuevo, nadie podía. Lex estaba a punto de hacer otra pregunta retórica, pero la mirada de Gryph lo cortó.

El grupo se quedó en silencio mientras reflexionaba. El único sonido era el lento y rítmico goteo de agua que salía de la entrada del pozo. El sonido era hipnótico, casi meditativo, y Gryph se sintió atraído por el agua que goteaba. Una idea lo atrajo desde lo más profundo de su mente y la sacó a la superficie. Sonrió.

“¿Qué?” Preguntó Lex.

“No subimos, bajamos”. Asentimientos de comprensión y aprecio se movieron por el grupo. Gryph miró a Grimslee. “Y tú vas a guiarnos”.

Lex frunció el ceño y miró sus botas. “Oh, tío, acabo de quitar toda la mierda de mis botas”.

El grupo tardó casi una hora en abrirse paso por el mundo oculto bajo las calles. En dos ocasiones tuvieron que modificar sus rutas al encontrarse con patrullas de Vex. Este intenso y poco característico enfoque de los Vex puso nervioso a Vonn.

“La dedicación de los Vex a los principios caóticos siempre ha sido su mayor poder y su mayor debilidad, pero lo que les falta en cohesión siempre lo han compensado en número”.

“¿Por qué alguien serviría a una causa así?” Preguntó Ovrym, con el disgusto en su voz.

“Los Vex reclutan entre la escoria de la sociedad, los pobres, los marginados, los locos. Los que no tienen otro lugar a donde ir”. Grimslee carecía de su habitual expresión de suficiencia. “Siempre tendrán reclutas mientras los ricos y poderosos acaparen más de lo que comparten”.

“¿Así que ahora eres una especie de guerrero de la justicia social?”

Murmuró Lex.

"No, es un parásito y un oportunista", dijo Nahrman. "Pero eso no significa que sus palabras carezcan de verdad".

"Crees que su llegada está relacionada con la desaparición de Harlan", dijo Gryph a Vonn.

"Sí, y la incapacidad de los Templarios para contactar con el Círculo. Me temo que la Guardia de Harlan no es la única ciudad que ha visto un aumento en la actividad de los Vex. Si consiguen acceder a la torre, es sólo cuestión de tiempo que caiga. Y eso sería... malo".

"Así que es bueno que no sepan nada sobre los colectores desplegables", dijo Lex.

"Pero el caos es el cambio. Es poco probable que este estado de cosas dure". Vonn miró directamente a los ojos de Gryph.

"¿Sugieres que abandonemos nuestra búsqueda para salvar a Brynn? ¿Enfrentarnos a los Vex en su lugar?" preguntó Gryph, con la mandíbula tensa.

"No". El medio-elfo dijo enfáticamente. "La Fuente me ha enviado por este camino. Me ha colocado donde tengo que estar, aunque todavía no pueda entender por qué. Encontramos a tu hermana. Sólo temo que algo más está sucediendo aquí, algo que aún no podemos ver".

Gryph le dio a Vonn un apretón en el hombro. "Cuando llegue el momento, lo abordaremos juntos". Vonn asintió con un gesto de agradecimiento. Caminaron el resto del camino en silencio, y finalmente doblaron una esquina para emerger en una gran caverna natural con un lago subterráneo.

En la orilla más lejana del lago, una pared de cristal blanco brillaba con una luz interna apagada. La raíz de la Torre de Harlan se hundió aún más en la tierra, proporcionando una base para el increíble peso y la altura de la estructura.

"¿Tenemos que ir allí?" Preguntó Lex, mirando con recelo el agua oscura y quieta del lago. "Porque ese lago definitivamente tiene monstruos de tentáculos espeluznantes acechando en sus profundidades de tinta".

"Tiene razón. He visto la misma película", dijo Sean, nervioso.

Gryph los fulminó con la mirada y se callaron. "Errat, ¿sientes algo?"

El warborn se acercó a la orilla del lago y se arrodilló. Cerró los ojos y metió la mano en el borde del agua, haciendo que las ondas se expandieran por el agua cristalina. Lex se estremeció y Sean agarró el brazo del NPC. Pasaron varios latidos antes de que Errat se pusiera en pie. "Hay muchos peces, varios reptiles y...." miró directamente a Sean y Lex, con los ojos muy abiertos, como si tuvieran miedo, "... muchas algas".

“¿Algas?” Preguntó Lex. “Oh, bastardo”.

“Ja, Errat hace una broma divertida”. Se volvió hacia Gryph. “Errat no percibe nada en el agua que suponga un peligro. Sin embargo, el lago es muy profundo”.

Gryph lo consideró por un momento y se volvió hacia Vonn. “¿Cuánto tiempo necesitarás para hacernos entrar?”

Vonn se encogió de hombros. “Es difícil de decir. No es que haya hecho esto antes”.

“¿Cuál es su mejor estimación entonces?” preguntó Ovrym.

Vonn se encogió de hombros y Gryph frunció el ceño. Luego se volvió hacia Nahrman. “Pareces fuerte, ¿crees que podrás volver a través de los túneles cargado?”

Nahrman sonrió. “Creo que puedo arreglármelas”.

“Eh, espera”, protestó Grimslee, con los ojos muy abiertos mientras la comprensión le invadía. No tuvo tiempo de reaccionar antes de que el puño de Gryph impactara en su mandíbula. Cayó de espaldas sobre el duro suelo, inconsciente.

51

El grupo miraba la forma inconsciente de Grimslee, cada uno alabando en privado el golpe de gracia de Gryph.

“Oh, vamos, yo quería hacer eso”, dijo Lex con un puchero.

Ovrym ató las manos del hombre abatido y Errat lo subió al hombro de Nahrman. Gryph se arrodilló junto a Furrick, que frunció el ceño. “Quieres que vaya con él, ¿no?”.

“Es por tu propio bien, chico. Ve a cuidar de tu hermana”. Gryph le tendió la mano y el niño la estrechó. Gryph le quitó el anillo maldito y lo levantó. Furrick lo tomó y lo guardó en los pliegues de su chaleco. Luego miró a Gryph.

“Nunca estuvo maldito, ¿verdad?”

“No”, dijo Gryph con una sonrisa socarrona. “Lo siento”.

“Estaba bastante seguro de que no lo estaba, pero me divertí aventurándome con ustedes. ¿Tal vez podamos hacerlo de nuevo alguna vez?”

“Claro que sí, chico”.

Furrick se puso al lado de Nahrman y el rudo ex hombre de la ley asintió. “Chicos, cuídense”.

“Usted también, Alguacil”, dijo Gryph. La banda observó cómo el hombre y el niño desaparecían por el túnel y luego se volvieron hacia Gryph. Las manos del jugador se movieron con un movimiento fluido y *el mana* se deslizó por sus brazos como fría, pero calmante agua. Mantuvo el hechizo, añadiendo todo el *grupo de aventureros* al lanzamiento. Un momento después, cinco esferas de aire se formaron alrededor de sus cabezas. Gryph volvió a lanzar el hechizo para que Sean, que no era miembro del Grupo de *Aventureros,* tuviera su propia burbuja de aire fresco regenerador.

Lanzas en masa el hechizo de magia aérea Halo de aire.

Como líder de un grupo de aventureros, puedes proporcionar Halo de aire a los que están bajo tu mando por un coste de mana adicional de 1,25 de coste de hechizo por

persona.

***Coste total de mana:** 144 (30 + (4 x 37,5)) (.80)*

***Duración:** 26 minutos (5+ 1 por nivel de dominio de la magia del aire.)*

Lex se rio cuando la indicación que explicaba el hechizo entró en su mente. Se dio la vuelta y corrió hacia el agua, se zambulló y sumergió la cabeza. Los demás miraron a Gryph, algunos con incredulidad, otros con un juicio poco amable. Gryph se limitó a encogerse de hombros.

Un rugido amortiguado por el agua llegó a sus oídos. "Mrrffmghh iddd, grrfpphg"

Lex, estás bajo el agua, no podemos oírte, envió Gryph.

Ah, sí. Lo siento. He dicho que esto es genial.

Oh, oh. Envió Errat.

¿Qué? preguntó la voz mental de Lex en pánico a través del enlace.

Errat sonrió a Gryph y señaló el rollo de *Cuerda De Seda De Araña Empyrea* que llevaba el jugador en la cintura. Una sonrisa malvada cruzó el rostro de Gryph y, aunque sabía que no debía perder el tiempo con semejante estupidez, lanzó la cuerda hacia el agua y lanzó *Animar cuerda*. No pudo evitarlo.

Puede que Errat se haya equivocado al decir que no había monstruos con tentáculos en este lago. El warborn se esforzó por asegurarse de que nada de la alegría de su rostro atravesara el enlace mental. *Algo se acerca.*

¡¿Qué?! Fue la llamada desesperada de Lex.

Gryph dirigió la cuerda para que rodeara el tobillo de Lex y el NPC salió del agua. Un grito agudo salió de su boca mientras salía a duras penas, empapado, del lago. Giró y levantó las manos en una postura clásica de puño buscando a su atacante, y luego se escondió detrás de Gryph.

"¡Santo... jodido... bolsa de pelotas!" Lex gritó entre jadeos desesperados y rajados de aire. "Maldito monstruo de tentáculos".

Las risas del grupo estallaron como un géiser desatado. Incluso Ovrym se reía. Los ojos de pánico de Lex los miraban con incredulidad. La cuerda se deslizó detrás de él y se arqueó como una cobra lista para atacar. Se acercó y tocó a Lex en el hombro.

Lex volvió a gritar y giró, lanzando un puño salvaje contra la cuerda, que esquivó fácilmente el torpe ataque. Al ver que la cuerda se agitaba hacia él, se giró y enfureció. "Oh, banda de cabrones".

Errat se rio incontroladamente. Sonaba como un búfalo de agua moribundo apareándose torpemente con una pelota de playa, todo jadeos y chillidos húmedos. Era tan horrible que hizo que el grupo se riera aún más. Unos instantes después, la risa se desvaneció.

"Errat hace una broma muy graciosa".

“Sí, eres un Pauly Shore cualquiera”, refunfuñó Lex.

Unos minutos después, todo el grupo caminaba lentamente por el fondo del oscuro lago, protegido por el *Anillo de Escudo de Aire Menor* de Gryph. El anillo era uno de los primeros objetos que Gryph había adquirido en los Reinos y había sido la diferencia entre la vida y la muerte varias veces desde entonces. Creaba una esfera de aire solidificado que bloqueaba cualquier ataque físico, y muchos mágicos. Ahora lo utilizaba para contener las toneladas de presión de agua que se acumulaban a medida que se adentraban.

“¿Por qué no me dijiste que podíamos permanecer secos?” preguntó Lex, hurgando en la entrepierna de su ropa empapada como un niño en una fiesta de verano en la piscina.

“Nadie te dijo que saltaras al lago”, replicó Gryph.

“Si tuviéramos un mago de fuego aquí, estoy seguro de que podrían secarlo rápidamente”, dijo Vonn.

“Cállate”.

Unos instantes después llegaron a la pared de la torre. Gryph extendió una mano tentativa, acariciando el cristal. La superficie era lisa y facetada, y Gryph sintió la energía que corría en su interior. Se hizo a un lado y dejó que Vonn se pusiera a trabajar. El semielfo posó una mano casi con reverencia sobre el cristal y luego lo apoyó sobre la superficie. Cerró los ojos y una sutil aura blanca creció a su alrededor. Por un momento no ocurrió nada, pero luego los patrones fractales ocultos en el interior de la estructura cristalina se desplazaron hacia la superficie.

Lo que comenzó como formas triangulares se plegó y transformó en pirámides, tetraedros e icosaedros, y luego se derrumbó sobre sí mismo para comenzar de nuevo con una serie de otras formas geométricas, algunas reconocibles, otras con ángulos, aristas y superficies que la mente de Gryph apenas podía comprender.

La pared brilló y palpitó y luego volvió a su superficie lisa original. Las rodillas de Vonn temblaron y cayó. Errat lo atrapó antes de que cayera sobre la arena húmeda del lecho del lago. El sudor corría por el rostro del semielfo, que estaba pálido.

“Es una tarea demasiado grande para mí”, dijo Vonn, con el pecho agitado.

“¿Entonces estamos perdidos?” Preguntó Lex.

“No necesariamente”, dijo Vonn. “Tengo una idea, pero necesitaré todas las *pociones de resistencia* de las que podamos disponer”.

Gryph sacó dos de su bolsa y Vonn se los bebió con más facilidad que un campeón de la cerveza. Tomó dos más de Ovrym y se dirigió a los demás. En total, Vonn se bebió diez de las pociones verdes en menos de 30 segundos. Cada una de ellas repondría su *resistencia* en 2 puntos por segundo durante dos minutos, pero no podían elevar su

resistencia por encima de su máximo.

“Amigo, acabas de engullir como diez Red Bulls mágicos”, dijo Lex impresionado. “Eso tiene que hacer que tu corazón explote”.

“Retrocede”, dijo Vonn con voz temblorosa, los ojos desorbitados mirando a Lex “Necesitaré espacio extra”. Gryph expandió el escudo de aire hacia afuera, sabiendo que el aumento de la superficie permitiría que más agua y más presión presionaran la superficie del escudo, reduciendo el tiempo que duraría antes de colapsar. Los demás retrocedieron, empujándose contra la pared del escudo.

Vonn se giró y empezó a temblar y a brillar como si una docena de versiones de sí mismo se disputaran el mismo espacio. Se movía tan rápido que los ecos visuales de sí mismo entraban y salían del Vonn anfitrión. Una docena de pares de manos se movieron a lo largo de la pared y la cascada de patrones fractales comenzó de nuevo.

Durante un tiempo, Gryph pudo seguir y procesar las formas y sus movimientos, pero pronto las formas desafiaron la lógica. Los fractales se arremolinaban hacia fuera mientras las múltiples apariciones de Vonn, similares a los brazos, se expandían en un halo. A Gryph le hizo recordar a los dioses de múltiples brazos del hinduismo, ya que Vonn se expandía y se contraía en su interior.

Los Vonn retiraron sus brazos y la cacofonía de formas se fusionó en un solo punto, antes de volver a expandirse. Gryph no podía estar seguro, pero parecía que parte del muro se plegaba sobre sí mismo. Vonn empujó hacia adelante y la pared se movió unos centímetros hacia adentro con el tintineo y el rechinar del cristal.

Vonn gruñó y otra expansión de brazos espectrales fluyó hacia afuera como el abanico de un pavo real. Más patrones intrincados se transformaron y pulsaron, plegándose sobre sí mismos antes de expandirse de nuevo hacia afuera. Los movimientos crecieron en intensidad y Gryph tuvo que apartarse, con el estómago revuelto y la cabeza palpitante.

Detrás de él oyó a Lex vomitar y por encima de él vio el escudo de aire brillar. Abrió la ventana de estado del escudo e hizo una mueca. Incluso con su tamaño ampliado, el escudo debería haber aguantado lo suficiente para que transcurriera el tiempo de enfriamiento del anillo, pero algo estaba agotando la *salud* del escudo mucho más rápido de lo esperado.

Gryph volvió a mirar a Vonn y tuvo su respuesta. Sutiles ondas de fuerza se expandían desde la vibrante colección de Vonns e impactaban en la parte inferior del escudo. El drenaje era lento, pero constante, y si las matemáticas rápidas y sucias de Gryph eran correctas, el escudo fallaría en poco más de un minuto, mucho antes de que transcurriera el enfriamiento que le permitía usar el anillo de nuevo.

“Errat, ¿puede tu escudo de *éter* reforzar mi escudo de aire?”

“Errat lo lanzará”. El warborn levantó las manos y una energía gris fluyó a su alrededor. Una burbuja de energía *etérea* pulsó hacia arriba bajo el escudo de aire y luego centelleó y se onduló. La ola de energía gris rebotó hacia abajo y hacia Errat. El hechizo falló y el warborn gruñó de dolor cuando el *Mana* en bruto penetró en su cuerpo. Una descarga que se sintió como una pistola eléctrica golpeó a Gryph. Su *salud se redujo* en unos pocos puntos, pero luego la descarga se desvaneció.

El Análisis compartido de Lex les dijo que la *Salud* del warborn había bajado un tercio y que sufría una Depresión de *Mana*. Vonn había perdido una docena de veces la *salud* que tenía Gryph, pero gruñó, obligándose a concentrarse a pesar del dolor.

No podemos hacer eso de nuevo, *por favor*, envió. *Esto ya es bastante difícil.*

“¿Qué diablos fue eso?” rugió Lex, ayudando a Errat a ponerse de pie. Sus manos se movían en los patrones familiares utilizados para lanzar la *Curación Menor*.

Gryph le agarró la mano para detener el lanzamiento. “Que nadie lance otro hechizo”, advirtió Gryph.

“Estoy de acuerdo”, dijo Ovrym. “Lo que sea que esté haciendo Vonn parece perturbar el funcionamiento normal de la magia”.

La interrupción no es obra mía, envió Vonn. *La torre está emitiendo un campo anti mágico, luchando contra mi ataque. Ha aumentado su intensidad con cada capa que he doblado.*

Las noticias fueron de mal en peor cuando Gryph descubrió que la retroalimentación del hechizo de Errat se había llevado otro trozo de la *salud* restante del escudo de aire. El escudo duraría otros 30 segundos antes de dejar caer toneladas de agua sobre ellos.

“Tenemos menos de medio minuto antes de que esta cosa falle. ¿Ideas?” Gryph miró de una cara a otra.

“Voto por que Vonn se dé prisa”, dijo Lex.

No ayudas, envió Vonn con un gruñido. Empujó hacia adelante, y la pared se onduló, se dobló y se expandió. Se precipitó en otra singularidad y Vonn volvió a empujar. La pared volvió a moverse sobre sí misma, y Gryph creyó ver el tenue contorno de una habitación a través de la fina capa de cristal.

“Está cerca”, dijo Gryph.

“No lo suficientemente cerca”, dijo Ovrym.

Sin embargo, no fue por falta de esfuerzo, ya que Gryph estaba seguro de que el ritmo de los movimientos de Vonn aumentaba. La cuenta atrás mental de Gryph se redujo a diez y su corazón se hundió. Volvería a resucitar en Dar Thoriim, pero ninguno de sus amigos sobreviviría a la avalancha de agua que los golpearía con tanta fuerza

como un tren de mercancías en dirección contraria. Lex viviría unos segundos más gracias a la magia de su *Anillo de la Puerta de la Muerte*. Lo estabilizaría en un mísero punto de *Salud*, lo suficiente para permitirle morir ahogado.

Vaya regalo hiciste, pensó.

Abrió la boca para decir que lo sentía cuando se le ocurrió una idea. El anillo de Lex no era el único objeto mágico que había regalado a sus amigos. Un plan desesperado se formó en su mente y lo compartió con los demás. Una ligera oleada de esperanza atravesó el enlace cuando Errat agarró el amuleto que colgaba de su cuello y lo lanzó hacia arriba. Un segundo después, una luz gris brotó del amuleto y el escudo de aire de Gryph se derrumbó.

52

Gryph sintió, tanto como vio, el estremecimiento colectivo del grupo cuando el peso de varios millones de galones de agua cayó varios metros. Se estrelló con un golpe cacofónico contra el campo brillante de energía gris milisegundos antes de que el amuleto humeante aterrizara en la suave y húmeda tierra del fondo del lago. Los charcos de agua del suelo chisporrotearon bajo la embestida del metal casi fundido, y el ojo cerrado tallado en su superficie brilló como si estuviera vivo.

El escudo *etéreo* aguantó la embestida de los golpes cinéticos, pero los remolinos de luz que pulsaban a través del globo de energía gris daban a entender que el campo no duraría mucho. Gryph miró a Errat para ver si su teoría había resultado cierta. El warborn le dedicó una sonrisa de preocupación y volvió a centrar su atención en la cúpula de agua que colgaba apenas un metro por encima de ellos.

El lanzamiento original de *Escudo de Éter* por parte de Errat le había salido mal porque él había sido la fuente del hechizo, un hechizo que falló debido al campo anti mágico creado por la torre. Cuando todo ese *mana* rebotó en él, perdió la concentración. Esa pérdida de concentración hizo que el hechizo fallara. El fracaso del hechizo condujo a una desventaja de retroalimentación de *Mana*.

La desesperada esperanza de Gryph de que el amuleto pudiera ignorar la retroalimentación y completar el hechizo había sido, aparentemente, acertada. Aunque todo el peso del *mana* había golpeado el objeto mágico, tal vez sin posibilidad de reparación. *Un pequeño precio que pagar por nuestras vidas*, pensó Gryph.

Se volvió hacia Vonn. El semielfo se desplomó sobre una rodilla, y el ritmo de sus furiosos movimientos disminuyó. A pesar de las pociones que había ingerido, la *resistencia* de Vonn estaba por tocar fondo. ¿Qué pasa si lo hace antes de que complete cualquier hechicería matemática que esté realizando?

Vonn gruñó cuando una última capa de formas imposiblemente

complicadas se plegó hacia atrás y hacia sí misma. Se estremeció y atrajo sus ecos de vuelta a su cuerpo, y con lo último de su fuerza, empujó hacia adelante. El último colector de la pared cristalina avanzó y se replegó sobre sí mismo, revelando un camino hacia la torre.

Vonn se desplomó y cayó inconsciente.

"¡Adelante!" gritó Gryph, y como uno solo el resto del *grupo de aventureros* se precipitó por la abertura. Errat y Ovrym agarraron a Vonn por debajo de los brazos y lo arrastraron por la abertura. Sean saltó, pisándoles los talones. Los últimos en llegar fueron Gryph y Lex, pero este último resbaló, ya que su pie no se sostenía en el suelo fangoso.

Gryph aterrizó dentro de la torre. Lex cayó de bruces sobre el duro suelo. Un segundo después gritó. Gryph giró para encontrar la bota del NPC atascada dentro de la pared de cristal reformada. Gryph se echó hacia atrás, agarró a Lex por el cinturón y tiró.

Lex volvió a gritar mientras el cristal subía por los bordes de su bota, amenazando con envolver toda su pierna. Entonces Errat estaba allí y ayudó a Gryph a liberar a Lex. Lex tiró de la pierna hacia atrás, sacando el pie de la bota. El cristal que fluía detuvo su avance y la mayor parte de la bota cayó al suelo con un golpe de cuero. Una parte de la bota quedó dentro de la pared, flotando bajo la superficie mientras el cristal líquido se congelaba.

El grito de Lex se convirtió en un patético balbuceo y se señaló el pie con un dedo tembloroso. Movió los dedos. Le faltaba la mayor parte del dedo gordo. No se lo habían cortado ni arrancado, pues no había sangre, y la piel alrededor del pequeño nudo tenía el aspecto de una vieja amputación.

"¡Ahhhh! ¡Esa maldita pared se comió mi maldito dedo del pie!" Lex gritó.

Errat se arrodilló junto a la pared y señaló. "El amigo Lex tiene razón. Veo su dedo del pie ahí". El último nudillo del dedo del pie de Lex flotaba en el cristal como una mosca en el ámbar.

"¡Ahhhh!" Lex gritó de nuevo.

"Te importaría mantener los gritos innecesarios al mínimo", dijo Vonn. "Tu cacareo de vieja me está abriendo el cráneo".

Gryph, Ovrym y Errat se apresuraron a acudir al lado del semielfo. Vonn les aseguró que estaba bien. Sólo necesitaba tiempo para recuperarse. Gryph le entregó un odre lleno y Vonn asintió con un gesto de agradecimiento, agarró el odre con manos temblorosas y dio un gran trago.

"Pero, mi dedo del pie", se quejó Lex.

"Es apenas una herida superficial". Vonn tosió e hizo una mueca de dolor que le atravesó la cabeza. "Mi mente estaba casi astillada, así

que agradecería un poco de paz y tranquilidad".

Lex miró a Vonn y se dio cuenta de lo pálido que estaba su amigo, de lo mucho que le brillaba el sudor en la cara. Temblaba como un hombre que sufre de parálisis y apenas podía levantar su propia cabeza. "Lo siento, hombre". Lex agachó la cabeza. "Gracias por salvar nuestros traseros allá".

"De nada".

El maleante volvió a dar un profundo trago al odre.

"Invocaste a más de tus duplicados, ¿no es así?" preguntó Gryph.

"No exactamente, pero es una técnica similar. Mientras que mi habilidad de *Duplicado Dimensional* me permite atraer a otras versiones de mí mismo a este Reino, lo que has visto me permite aprovechar las habilidades mentales de varios de mis otros yoes. Lo llaman *Expansión Mental* y me permite ampliar mi inteligencia de forma exponencial atrayendo el intelecto de las otras versiones a mi mente. Cuesta una cantidad asombrosa de *resistencia* y puede ser peligroso".

"Tomaste *pociones de resistencia* como las chicas de la hermandad que toman shots de manzana de Washington. Estoy impresionado".

"Te garantizo que estoy pagando un precio más alto que el de tus chicas". Vonn se sujetó la cabeza mientras Errat le ayudaba a ponerse en pie.

"Depende de con quién te despiertes por la mañana", dijo Sean, levantando las cejas con conocimiento de causa hacia Lex.

Vonn sacudió la cabeza, desconcertado, y la oleada de dolor y náuseas le hizo arrepentirse. Compartió su ventana de debilitamiento.

Desventaja Añadida-Envenenamiento de resistencia.

Ingieres una cantidad excesiva de Pociones de Resistencia en muy poco tiempo y ahora estás afectado por Envenenamiento de Poción de Resistencia. Durante la siguiente hora regenerarás tu resistencia a un 10% de tu ritmo normal. Esta tasa aumentará un 10% por hora hasta que alcances tu resistencia máxima. La regeneración de Salud, Mana y Espíritu también se reduce en un 50% hasta que tu Aguante vuelva a ser del 100%.

El envenenamiento de resistencia permanecerá latente en tu sistema durante las siguientes 24 horas. Cualquier poción de aguante que bebas durante ese tiempo devolverá tu tasa de regeneración al 10% y el reloj de 24 horas volverá a cero.

"Amigo, esa es una potente resaca".

Asegurado de que Vonn estaría bien, Gryph volvió su atención a los alrededores. Se encontraban en una gran sala del tamaño y la forma de los antiguos teatros de la Tierra. Le recordó una visita de su infancia al Radio City Music Hall con Brynn y su madre. Una cálida tristeza lo invadió. *Ya voy, Brynn.*

Las paredes, el techo y el suelo eran del mismo material cristalino que las paredes exteriores. Unas viejas pero sólidas cajas de madera llenaban buena parte de la habitación y una única puerta se

encontraba en la pared opuesta.

Un resplandor tenue y confortable impregnaba toda la habitación y a Gryph le costaba determinar la fuente. La luz parecía simplemente estar. Mientras Lex vigilaba a Vonn, Sean, Errat y Ovrym buscaban en las cajas cualquier cosa útil.

Mientras Gryph se dirigía a la puerta, una sensación de extrañeza le invadió. Se detuvo, se giró y miró alrededor de la habitación. La forma de la habitación sugería que ocupaba una cuarta parte de la base de la torre. Los pelos de la nuca se le erizaron al acercarse a la puerta. Se sintió observado y miró a la izquierda y a la derecha, pero no vio nada. Sólo cuando volvió a mirar a sus compañeros se dio cuenta de que el mundo estaba mal.

"Esta habitación es demasiado grande", dijo Gryph.

"Eso es un poco prejuicioso, hombre", dijo Lex. "Sólo porque solías vivir como un soltero arruinado no significa que la gente con más medios no deba vivir un poco".

"No es lo que quiero decir", dijo Gryph.

"Tus instintos son correctos", dijo Vonn, aún apoyada en Lex. "El espacio en el que estamos es más grande de lo que las dimensiones exteriores de la torre podrían contener".

"Eso no tiene sentido", dijo Lex, pero la duda en su rostro desapareció al mirar a su alrededor.

"¿Porque de repente eres un experto en geometría espacial intradimensional?" Preguntó Vonn.

"Soy un famoso *Lexicón*, probablemente soy un experto en muchas cosas que no sé qué sé».

"Dicho con gran sabiduría y aplomo", dijo Ovrym.

Lex le lanzó un pulgar por encima del hombro a Sean. "Es sólo por este tipo que soy tan tonto".

"Padre le enseñó a Errat a no culpar a los demás por las propias deficiencias". Lex frunció el ceño ante el warborn y murmuró en voz baja.

"Bien", dijo Sean. "No sabes con lo que he tenido que trabajar, amigo". Sin previo aviso, Sean tropezó y casi se cayó. Sólo la rápida reacción de Errat salvó al jugador de plantarse de cara en el suelo.

"¿Estás bien, amigo Sean?"

"Yo...", Sean se pasó las manos por el cuerpo como si comprobara que todas sus partes seguían intactas. "Algo me tocó... en el núcleo de mi ser. Algo malévolo".

Los ojos de Errat se abrieron de par en par y pasó una mano por encima de Sean. Luego se volvió hacia la puerta. "Amigo Gryph, ponte en guardia. Una entidad ha atravesado el *éter* y ha tocado al amigo Sean. Lo he bloqueado, pero me temo que no a tiempo. Algo se acerca".

Los ojos de Gryph se dirigieron a Sean, que asintió y dijo que estaba bien. “Esperemos que, sea lo que sea, le cueste más entrar en esta torre que a nosotros”.

Gryph asintió y dirigió su atención a la puerta, con una sensación de calma que lo recorría. Colocó una mano, con la palma hacia fuera, sobre una impresión circular en la superficie de la puerta. La energía latente recorrió el cristal, y acercó la mano cuando algo lo detuvo.

Gryph hizo avanzar su mano y la apretó contra el círculo. Dos arcos de luz blanca brotaron desde la parte inferior del círculo y se unieron en la parte superior. Cuando lo hicieron, la puerta se abrió con una ráfaga de aire.

Al otro lado se encontraba una figura con aspecto de hombre hecha de luz y cristal metálico. La criatura parecía que una oleada de electricidad había animado partes de una armadura. Las manos y los pies estaban cubiertos por brazaletes, guantes y grebas de un brillante cristal metálico. Una coraza blanco-azulada con un sello en forma de flecha daba sustancia al núcleo de la criatura. Su rostro era una máscara vacía que no mostraba ninguna resonancia emocional, pero las chispas de poder que salían de sus ojos mostraban una profunda inteligencia. Conectando todas las partes físicas, había flujos de pulsos eléctricos que parecían un sistema nervioso humano iluminado desde dentro por torrentes de energía de color blanco azulado.

Antes de que Gryph pudiera reaccionar, la criatura arremetió contra él y le golpeó en el pecho con la palma de la mano. La fuerza de la criatura recorrió todos los nervios del cuerpo de Gryph y lo empujó hacia atrás. Salió volando por la habitación, derribando a Sean y a Vonn. Los tres hombres cayeron al suelo, gruñendo de dolor.

> ***Desventaja añadida:*** *Parálisis.*
> *Eres golpeado por una poderosa ráfaga de Magia de Orden y ahora estás paralizado.*
> ***Enfriamiento:*** *5 minutos.*

Cinco minutos, pensó Gryph alarmado mientras su cuerpo se paralizaba. Gryph tardó apenas unos instantes en darse cuenta de que sufría el debilitamiento por parálisis antes de que la criatura hablara con una voz melódica y feroz a la vez.

“Interlocutores. Su presencia no es válida. Váyanse o enfrenten la interrupción”.

53

El Azote caminó con pies ligeros hacia la ciudad de la Guardia de Harlan. Mientras se movía, extrajo recuerdos del miembro más reciente de la quintaesencia. Tarl expuso el plan de los Vex. Habían llegado a la Guardia de Harlan para destruir la torre, para dar paso a una nueva era de caos, pero sus intentos de romper las protecciones de la *Lanza de la Orden* se habían visto frustrados. Desde lo más profundo de su ser, Tarl gritó que esta noche los Reinos cambiarían.

Al Azote no le importaban sus planes, siempre que no amenazaran su mandato. Cualquiera que se interpusiera en su camino se uniría al Azote o moriría. Cerró los ojos y olfateó el aire a través de amplias fosas nasales, buscando al Creador. Era más un efecto que un requisito, ya que el olor no tenía nada que ver con la forma en que el Azote rastreaba a su presa. Sin embargo, las profundas inhalaciones calmaron el cuerpo del huésped actual.

El Azote invocó un alma. En vida, la consciencia que surgió del profundo océano de voces había sido un orco, uno de los Raal Zanaag, una raza antaño orgullosa que cayó en desgracia hace tiempo. A diferencia de las desdichadas criaturas de hoy, este orco había sido una vez un rastreador mortal y un cazador de ilusiones. Fue esta habilidad la que llevó al Azote hasta la Guardia de Harlan.

El Azote llegó a través del *Éter*, separando las ondas y ahondando en los flujos y entonces sintió al Hacedor. *Está en la torre*. Un estruendo de voces le devolvió el pensamiento. *Torre, torre, T-O-R-R-E, TorrE, ToRre*. El Azote se adentró más, con sus dedos retorcidos atravesando el *Éter*, buscando, sintiendo. Un dolor ardiente se acumuló detrás de sus ojos con tal brusquedad que un jadeo involuntario atravesó unos labios que hacía tiempo habían aprendido a ignorar el malestar físico.

El Azote abrió los ojos e hizo una mueca ante el fragmento de cristal blanco. Algo lo había empujado, creando un agujero en el *éter* donde ya no podía ver. Una pequeña sonrisa se dibujó en la comisura

de la boca. El Azote ya no sentía emociones como los demás, pero algún remanente de una antigua vida afloró trayendo consigo una necesidad de venganza, una oportunidad de ganarse la penitencia de quien le había sellado el *Éter*.

Avanzó a grandes zancadas, con la luz de la luna llena proyectando una larga sombra delante de él. Cada vez que pasaban las patrullas de los Vex, se metía en los callejones o desaparecía en los portales oscuros. No temía la confrontación, simplemente no tenía ningún interés en los Vex y no veía ninguna razón para perder el tiempo con ellos.

Pasó junto a ellos sin ser visto, como una ráfaga de viento apenas perceptible. Algún tiempo después, se encontraba al borde de la oscuridad, mirando el faro del orden entre un vórtice de caos inminente. Alrededor de la base de la torre había un gran contingente de Vex, dispuestos en una serie de círculos concéntricos. Unos matones armados, peones de un juego que no entendían, vigilaban a sus compatriotas, con ojos fieros que observaban la oscuridad.

En el centro del grupo, dentro de un intrincado patrón de runas y símbolos anaranjados conocidos como forma rúnica, había una mujer. Llevaba una túnica de color naranja intenso que fluía como el magma. Llevaba los brazos en alto y abiertos sobre la cabeza, y sus cánticos estaban minando *el mana* de los que la rodeaban.

Los agudos ojos del Azote, otro don de la quintaesencia, vieron un fino patrón de escamas rojizas que subía y bajaba por los brazos de la mujer. ¿Piel de dragón? pensó con una pizca de sorpresa.

La anomalía debería haber exigido una explicación, pero no dejaría que la curiosidad impidiera su misión. No le importaba por qué la mujer llevaba la sangre del dragón, ni cómo estaba aquí, ni siquiera qué quería. Sólo le importaba lo que ella sabía y cómo le ayudaría en su misión.

Activó *Analizar*.

SAKTHU (Piel de Dragón) - Nivel: *39.*
Salud: *325*
Resistencia: *416*
Mana: *1,135*
Espíritu: *0*

Los pieles de dragón son magos humanoides que hace tiempo se unieron a los grandes dragones de antaño. Este vínculo los altera a un nivel físico primario, otorgándoles una serie de poderes comunes a los dragones, el más impresionante de los cuales es un arma de aliento de dragón. Hace mucho tiempo, un apocalipsis desconocido casi llevó a los Piel de Dragón a la extinción.

Fortalezas:Regeneración, *Defensa Escalada, Arma de Aliento.*

Inmunidades: *50% de resistencia a todas las esferas de la magia. Resistencia al veneno, la enfermedad, el hambre, el aturdimiento y la parálisis.*

Debilidades: *Magia de éter, frío.*

Las almas más antiguas que residen en el interior de la vorágine del Azote reconocieron el intrincado hechizo que Sakthu estaba lanzando como un ritual. Era sabido que el arte de la *Magia Ritual* se perdió durante los horrores que siguieron a la Ruina. Encontrar un practicante aquí y ahora era inesperado.

La mujer continuó atrayendo el poder hacia sí misma, girando sus brazos en intrincados patrones mientras dibujaba las complicadas formas requeridas para desencadenar el ritual. Un rumor de descontento entrelazado con los más mínimos indicios de miedo burbujeó en la superficie del Azote.

La forma rúnica resplandeciente se estremeció y se elevó, empujando el polvo en el aire mientras las increíbles cantidades de *mana* que fluían por la zona alteraban el orden natural de la gravedad. La forma rúnica giró sobre el eje horizontal y se puso paralela a la superficie de la torre. Sakthu empujó la enorme matriz de energía hacia delante. Las gotas de *mana*, tan concentradas que se habían vuelto líquidas, cayeron al suelo, chisporroteando mientras su fuerza bruta devoraba el tejido de la tierra.

Sin oposición, el ritual concedería a los Vex acceso a la torre, acceso al Creador.

Los expertos tácticos que residen en el interior del Azote procesaron esta nueva información. *El VeX no dEbE TenEr acCeso al C-R-E-A-D-O-R*, llegó la conclusión. *PeRteneCe sólO al Alto Dios. MATAR Al DRAgoNkin Y REclaMar el ConOcimiEnto De su riTUal.*

El Azote no dudó en invocar una serie de habilidades y destrezas. En primer lugar, impregnó su cuerpo y sus mentes con una serie de boons. Era más fuerte, más rápido, más resistente, capaz de percibir el peligro y descubrir los puntos débiles. Luego se centró en el poder.

Un relámpago atravesó unas nubes oscuras que no habían existido momentos antes. Muchos de los guardias de Vex miraron sorprendidos y preocupados, pero ni la piel de dragón ni los que la alimentaban con su *mana* dejaron de concentrarse en su tarea.

La presión aumentó y la naturaleza enloqueció cuando media docena de rayos cayeron desatando la furia entre las filas de los Vex. Los gritos duraron apenas unos segundos antes de que la electricidad desgarrara los cuerpos arrojando sus restos carbonizados en un amplio arco.

Eso fue sólo el principio de la carnicería. Docenas de Vex que habían estado prestando su *Mana a la* ritualista piel de dragón cayeron al suelo, con sus cuerpos paralizados por la retroalimentación de Mana. Sakthu cayó de rodillas y la forma rúnica de su ritual se estremeció cuando la repentina caída de *Mana* innato afectó a su

cohesión.

El Azote se quedó mirando a la piel de dragón, impresionado de que siguiera en pie. La cantidad de *mana* que había retrocedido hacia ella habría vaporizado a la mayoría de los practicantes, pero ella ni siquiera sufrió el debilitamiento normal de la parálisis asociado a la retroalimentación de *mana*.

Debo despacharla rápidamente, pensó el Azote. Desenfundó su espada y sus brazos y piernas zumbaron con energía cinética. Se lanzó hacia adelante, su espada cantando en el aire, los destellos blancos como el hueso apenas se registraron en las mentes de los hombres y mujeres que cayeron ante el arma.

El Azote no disminuyó su velocidad mientras se abría paso a través de una docena de cuerpos. No le importaba si vivían o morían, siempre que no le impidieran avanzar. Desde su propia perspectiva, el Azote se movía con una gracia tranquila, pero para cualquier persona ajena era un torbellino de salpicaduras arteriales y muerte instantánea.

La ritualista dragonkin se volvió hacia el Azote, con la rabia fluyendo por su rostro. Había visto tal arrogancia muchas veces antes, una vez fue su víctima, antes de unirse a la quintaesencia, antes de convertirse en el Azote. Pronto ella también conocería la paz del abrazo del Alto Dios.

Un chorro de sangre verde fluyó de su nariz. El Azote encontró esto curioso. *Entonces es una verdadera piel de dragón y no una impostora. Curioso*. Dejó de lado el último pensamiento. No dejaría que las debilidades de su pasado le impidieran actuar. Su antigua vida, su vida antes del Azote, había sido de pecado y desesperación. Pero el Alto Dios lo había encontrado, le había dado un propósito, les había dado un propósito a todos. Le debían todo al Alto Dios. No le fallarían ahora.

La mujer empezó a temblar y entonces las finas escamas de su cara y sus brazos se engrosaron y su cuerpo se expandió. Sus rasgos se transformaron y alargaron, volviéndose dracónicos. Abrió la boca y eructó pura llama caótica hacia el Azote.

El Azote dejó caer su espada y cruzó los antebrazos. Otro de los que llevaba dentro salió a la luz y se formó un globo azul pálido a su alrededor. Las llamas del dragón rugieron sobre el escudo de aire con una fuerza retumbante, empujando al Azote a una rodilla. El vello de sus brazos humeaba y se carbonizaba mientras se esforzaba por mantener el escudo. Su rostro se llenó de ampollas, como el de un hombre que ha estado demasiado tiempo al sol, y el fuego dracónico siguió llegando.

El Azote gruñó, obligándose a concentrarse a través del dolor, recurriendo a la fuerza de voluntad de una docena de otros. Bajó la

mano derecha y su escudo se debilitó. El fuego le arañó la piel mientras sus dedos se retorcían en las complicadas formas necesarias para lanzar su hechizo. Ignoró el dolor, pero sabía que este cuerpo sólo podía sobrevivir hasta cierto punto. En lo más profundo de la vorágine de almas que bullía en su interior, otro de los siervos del dios supremo se impuso y el mundo brilló y se plegó. El Azote entró en el *Éter* y desapareció.

*****

Sakthu parpadeó sorprendida cuando el hombre desapareció y cesó su llama de dragón. El fuego místico era un regalo de sus antepasados y pocos seres en todos los Reinos podían sobrevivir a su ataque. Un extraño silencio flotaba en el aire y durante un breve instante se alegró. Era Sakthu, hija del inmortal mago dragón Ichtherion. Era una piel de dragón y ningún siervo de un dios insignificante podría derrotarla. Su triunfo era el triunfo de su maestro.

Esa alegría duró poco, pues un momento después el mundo cambió y el hombre de los ojos extraños apareció detrás de ella. Sakthu giró cuando la delgada hoja se clavó en su costado. De alguna manera, el fragmento blanco como el hueso atravesó su piel dracónica como una navaja de afeitar a través del papel. Su mente sólo tuvo un momento para procesar lo improbable de aquel suceso antes de que el hombre la empujara hacia arriba y el dolor estallara dentro de su pecho.

Forzando el dolor, se echó hacia atrás con las manos llenas de garras y arrancó los bordes de la forma rúnica hacia ella. El patrón ritual crepitó con energía al fluir sobre y alrededor de su atacante. El *mana* puro rasgó su piel cuando la forma rúnica lo atravesó. El caos en bruto emitido por la forma rúnica alteró la realidad, cortando, desgarrando y reformando las motas de su ser en formas nuevas y aleatorias.

El hombre aulló de agonía, pero no soltó la empuñadura de su espada. Sakthu no podía entender cómo el cuerpo del hombre podía soportar la embestida de tanto *mana* distorsionador de la realidad. Que su mente permaneciera intacta era aún más inquietante. Una matriz de caos había envuelto al hombre y, sin embargo, de alguna manera seguía entero.

Sakthu perdió el control de la forma rúnica entrópica y ésta fluyó más allá del hombre y a través de ella. Era una devota del caos, y sus Príncipes la protegían, en cuerpo y alma, del poder destructor de la realidad del caos. La forma rúnica pasó junto a ella y luego parpadeó y brilló. *Estoy perdiendo el control,* se dio cuenta Sakthu. Envió una súplica mental a sus maestros, pero el hombre empujó más la espada y la punta entró en su corazón.

Una lluvia de chispas de color naranja intenso estalló desde la

forma rúnica en un amplio arco. Dondequiera que cayeran, carbonizaban la carne, el metal y la piedra, tan ferozmente calientes como el magma. Para sorpresa de Sakthu, la forma rúnica mantuvo su cohesión. Redujo su movimiento y la fina malla de líneas, espirales y símbolos se estabilizó. Sakthu lo vio y lloró, no por el dolor, no por la certeza de que su vida acabaría pronto, sino porque en el momento de la victoria había fracasado. La forma rúnica estaba completa, pero ella estaba muriendo, y su misión moriría con ella.

"Tienes una opción", dijo el sedoso barítono de la voz del hombre. Apretó los labios contra su oído. "Esta vida ha terminado, pero puedes ser mucho... más".

"No te temo".

"No, sentimos que es la verdad", dijo el hombre. "Estamos impresionados. Lo suficientemente impresionados como para hacerles una oferta".

"Sirvo a los Príncipes del Caos", espetó Sakthu, con un goteo de sangre saliendo de sus labios.

"Les sirves, pero también les temes, eres una preciosa princesa". Se acercó y ella pudo sentir su aliento en su cuello. "¿Qué crees que te harán, ahora que les has fallado?"

El miedo empujó a Sakthu. Tenía razón. Los Príncipes del Caos estaban entre las entidades más poderosas de los Reinos. Eran fuerzas primigenias de pura entropía y, aunque eran infinitos, inmortales, no eran conocidos por su paciencia. *Les he fallado*, pensó, y un miedo, que no tenía nada que ver con la espiga de metal que le partía el corazón, la llenó de un temor estremecedor. Cuando muriera, su alma sería suya, para destrozarla y rehacerla una y otra vez hasta que se aburrieran. Entonces consumirían su alma o, peor aún, la encerrarían en el vacío infinito del corazón de los Reinos.

"No tienes mucho tiempo", dijo el hombre. "Somos el Azote. Únete a nosotros y te mostraremos el verdadero camino. Únete a nosotros y sirve al Alto Dios. Sírvele bien y nunca te desechará, nunca te considerará indigno. Decide ahora".

Sakthu sintió que su vida la abandonaba y tomó su decisión.

54

Antes de que Gryph pudiera concentrarse en lo que había sucedido, Errat se precipitó por la habitación. El warborn era una cabeza más alta que el hombre electromecánico, lo que permitió a Errat tener un ángulo perfecto para derribar su hacha de doble hoja. Con facilidad casual, el gólem eléctrico levantó su mano izquierda y una maraña de rayos estalló desde la palma. Los arcos de energía se enroscaron alrededor de la cabeza del hacha de Errat, deteniendo el increíble impulso del arma. A continuación, flexionó la mano y el hacha, y Errat, volaron de cabeza contra la pila de cajas. La madera se astilló y la pila de cajas se desmoronó, enterrando al warborn bajo un montón de escombros.

"La negativa a obedecer mis órdenes ha sellado tu destino. Soy la lógica hecha física. Soy la conciencia del orden".

Gryph quiso que la parálisis desapareciera, pero los Reinos no le hicieron caso y los segundos transcurrieron con una lentitud glacial.

Ovrym desenfundó su sable de metal sangriento y se dirigió con paso rápido hacia la criatura. De su mano derecha brotó energía que se dirigió hacia el xydai. Ovrym agarró la empuñadura con ambas manos e interceptó el rayo. Ovrym gruñó mientras su espada absorbía el ataque de la criatura.

Un quejido lejano se escuchó mientras la espada de Ovrym vibraba. El ataque de la criatura terminó y su cabeza se inclinó hacia un lado, curiosa. Luego, un arco de cobalto salió de la espada de Ovrym y golpeó a la criatura en el pecho. El contraataque de Ovrym hizo retroceder al hombre electromecánico a través de la puerta abierta. Patinó de espaldas por el suelo de una gran sala circular y se estrelló contra la torre más pequeña que actuaba como columna vertebral de la más grande.

Lex, analiza esa cosa. El NPC no respondió, y un bajo crepitar llenó de estática el *Enlace Telepático*. *Mierda*, pensó Gryph. *De alguna manera está bloqueando el enlace.* Miró fijamente al autómata y activó su

propio *análisis*, mucho menos eficaz.

ARCHON - Nivel: *48.*
Salud: *2,165*
Resistencia: *5,652*
Mana: *2,324*
Espíritu: *0*
Los Archones son seres de orden primordial cuya misión en el Reino Mortal es la de guardián de una Lanza de Orden. Son practicantes de Magia de Orden muy competentes, a los que es increíblemente difícil dañar. Como motores del orden puro, también son enormemente inteligentes, superando a todas las mentes mortales, excepto a las más brillantes.
Fortalezas: *Regeneración. Inmortalidad. Percepción.*
Inmunidades: *Desconocido.*
Debilidades: *Desconocido.*

Gryph apenas había registrado la información en el aviso cuando el archon se puso en pie. La ventana de análisis mostraba que el servidor del orden había recibido menos de cien puntos de daño del contraataque de Ovrym.

Ovrym no perdió el tiempo y se precipitó hacia delante con la misma elegancia que un gato de caza. El archon levantó una mano hacia el techo y un géiser de cristal líquido explotó desde el suelo y fluyó alrededor de Ovrym. Envolvió al ágil xydai por el pecho y alrededor de la boca, impidiéndole hablar y, por tanto, lanzar. Entonces el líquido se convirtió en cristal sólido una vez más, atrapando a Ovrym.

Lex se recuperó y, con un rugido, disparó una ráfaga de *rayos de orden*. Los cuchillos de infalible energía blanca se dirigieron hacia el archon, pero la más mínima mirada del autómata en su dirección hizo que volaran a su alrededor y luego volvieran a arquearse hacia Lex. El NPC trató de esquivar los rayos, pero éstos se estrellaron contra su pecho, haciéndole caer por segunda vez en menos de un minuto. Cayó al suelo con fuerza y gruñó de dolor.

Gryph quería aullar y enfurecerse, pero lo único que consiguió fue un mero chillido estrangulado. La cuenta atrás de su parálisis se redujo lentamente y vio cómo el archon avanzaba hacia él. El hombre mecánico se agachó y levantó a Gryph por el cuello de la coraza, tirando de él con facilidad.

Acercó a Gryph y levantó la otra mano, con la energía del orden ardiendo en ella como amenaza. “Tú no eres Vex. ¿Por qué estás aquí?”

Gryph intentó hablar, pero la parálisis le impedía hacerlo. El archon lo miró fijamente durante un largo momento, concediéndole el tiempo que consideraba adecuado para responder. ¿No sabe que no

puedo hablar?

"Como quieras, tu falta de voluntad para cumplir ha sellado tu destino".

El archon llevó a Gryph hasta la pared y lo golpeó contra el duro cristal. Al cabo de un momento, la superficie se ablandó y el archon lo empujó hacia la superficie viscosa. Gryph sintió que lo empujaban a través de miel fría y el pánico se apoderó de él. El archon lo estaba empujando a través de la pared, sacándolo a patadas como un borracho arrojado por un gorila. Sólo que, en lugar de acabar boca abajo en una acera mugrienta, Gryph acabaría en el fondo de un lago subterráneo.

Gryph aulló de rabia, o al menos lo intentó. Lo que ocurrió en realidad se parecía más a un niño pequeño escupiendo sus guisantes tensos y no era más eficaz para comunicarse. Gryph iba a morir. La desventaja de la parálisis le impediría lanzar *Halo de aire* y se ahogaría.

Entonces sus amigos se unirían a él. Mientras que él resucitaba, sus amigos no lo hacían. Para ellos la muerte era permanente. Gryph sintió el frío del lago subterráneo contra su espalda y supo que sólo tenía unos segundos.

"Archon, son amigos. Por favor, libéralos", llegó una voz tranquila que Gryph reconoció como la de Sean.

El archon dejó de empujar y se volvió hacia la voz. "¿Harlan?", preguntó el archon, con una voz monótona que casi rozaba la sorpresa. "Me disculpo. No he percibido tu llegada". Dijo esto último con un deje de preocupación.

"Sí, lo siento... eh... tuvimos algunos problemas con esos imbéciles de afuera, así que tuvimos que entrar por medios alternativos".

"Los Vex no son nada si no son persistentes". El archon volvió a tirar de Gryph a través de la pared y lo bajó al suelo y se volvió hacia Sean. "¿Tu misión fue un éxito, Harlan? Estuviste ausente tanto tiempo que temí que hubieras tenido un destino desafortunado".

"Sí, la misión fue... la misión fue genial. Gracias por preguntar". Miró con nerviosismo a Gryph, que se apoyaba en la ahora sólida pared, aun intentando recuperarse de su desventaja de parálisis.

"¿Estás seguro de que son todos amigos?" El archon señaló a Ovrym. "Este es uno de los Caídos". Dirigió su mirada hacia Errat, que se abría paso desde la pila de cajas rotas. "Ese es un warborn, una raza criada para el conflicto". Finalmente, se volvió hacia Gryph. "Y éste posee una poderosa matriz de posibilidad. Se resiste a mi análisis, lo cual es preocupante". El archon ladeó la cabeza. "Liberarlos podría tener consecuencias imprevistas".

"¿Ellos? Sí, son todos geniales", dijo Sean, ignorando la intensa mirada de Gryph de 'qué demonios es esto'. "Me han salvado la vida,

estos chicos".

"¿Estás herido, Harlan? Pareces diferente. Me preocupa que tus viajes puedan haberte dañado de alguna manera. Tal vez sería prudente que te examinara".

Una mirada de pánico llenó los ojos de Sean y levantó las manos. "No, no. Estoy bien amigo. Sólo, ya sabes..." Un bostezo increíblemente poco convincente le partió la cara, y levantó las manos por encima de la cabeza como un actor en un anuncio de colchones de baja calidad. "... Estoy un poco cansado, con ya sabes la misión y todo."

"Ojalá hubiera tiempo para descansar, viejo amigo, pero has vuelto en el momento más oportuno. Los Señores del Orden seguramente están trabajando a través de ti".

Gryph luchó contra unas rodillas que se tambaleaban mientras se ponía en pie. Sin mirar de nuevo, el archon se acercó a Sean y le tendió la mano. Tras un momento de confusión, Sean estrechó la mano ofrecida. "¿Estás seguro de que todo está bien, Harlan?" La mirada del archon examinó a Sean. "Pareces más pequeño".

"Estoy muy bien. A veces los de carne y hueso... nos encogemos al envejecer. Es una cosa. Pero te aseguro que estoy muy bien".

"Excelente", dijo el archon, giró sobre sus talones y marchó hacia la puerta. "Síganme, por favor. Los Vex están a punto de entrar en las murallas. Necesito tu ayuda".

"¿Puedes darnos un momento?" preguntó Gryph tambaleándose hacia los demás.

"Como quieras. Sin embargo, por favor, no se demore demasiado. Una brecha es inminente. Te esperaré en la sala de control. Entra en el *Círculo Portal* cuando estés preparado". El archon indicó un círculo portal cerca de la torre de apoyo central. Sin mirar atrás, el archon salió, se dirigió al círculo portal y desapareció.

55

Gryph observó el *Círculo Portal* durante varios segundos, asegurándose de que la partida del archon era real y no un truco. Satisfecho, se volvió hacia Sean. El otro jugador le sonrió nervioso. "¿Quieres explicar eso?" preguntó Gryph.

"No". Sean intentó rodear a Gryph, pero encontró su camino bloqueado por Ovrym y Errat. Ninguno de ellos parecía complacido.

"No fue una petición", dijo Gryph con atención.

Sean suspiró como una adolescente, todo exasperación y falsa superioridad, y miró a Gryph. "Bien. Ya sabes que me llaman el Creador, pero lo que no sabes es que no es sólo un título, es mi *especialidad.* Y que yo sepa soy el único en todos los Reinos que la tiene".

"¿Cómo puedes saber eso?" preguntó Ovrym.

"Porque yo lo inventé".

"¿Lo inventaste?" Preguntó Lex, y luego negó con la cabeza. "Por supuesto que sí".

"Sí. En la Tierra era un hacker y un programador. Ya sabes, un chico malo en el ciber mundo. Probablemente por eso Brynn estaba tan interesada en mí".

"Imprudente amigo", dijo Lex, dando un fuerte codazo a Sean. Los ojos de Sean se dirigieron a Gryph.

"De todos modos, era genial encontrando las debilidades de los sistemas y explotándolas. Así es como colé tu *Divinidad* a través del software espía de Aluran, y cómo puse al bueno de Lex aquí en tu banner".

"¿Me diste la *divinidad*?" Dijo Gryph. "¿Qué, no pudiste dejar un manual de instrucciones?"

"Técnicamente, fue Brynn quien te dio la *Divinidad,* yo sólo facilité la transferencia. En cuanto a las instrucciones, puse todo lo que sabíamos al respecto en Lex. ¿Por qué no le preguntaste a él?"

"Hace poco que hemos vuelto a reunir la banda. No hemos tenido

mucho tiempo para hablar".

"No puede recordar", dijo Gryph.

"Mierda, me lo temía", dijo Sean. Me encontré con un montón de problemas para vincular el *Léxico* a su banner. Tuve que tomar algunos atajos".

"¿Estás diciendo que me convertiste en un imbécil?"

"Iba a decir retado, porque el imbécil ha pasado de moda, pero sí, lo siento. Te diré algo, si sobrevivimos a esto, veré si puedo arreglarte".

"No voy a dejar que te metas en mis sesos después de haber admitido que los ensuciaste en primer lugar".

"Nada de esto se aplica a nuestra situación actual", dijo Gryph.

"Lo dices tú, hombre. No acabas de descubrir que tu papi te jodió toda la vida". Lex hizo una pausa y sus ojos se abrieron de par en par al darse cuenta de lo que había dicho. Miró a Gryph. "Bueno, un poco sí con eso de que papá te disparó".

"¿Podemos regresar a lo nuestro?", dijo Gryph entre dientes apretados. "Te juro que es como si estuviera cuidando niños pequeños".

Sean levantó las manos. "Tienes razón. Lo siento. De todos modos, si me tomé todas las molestias para encaminaros al éxito, seguro que iba a hacer lo mismo por mí. Así que, antes de entrar en los Reinos, añadí un paquete que me daba acceso a una *especialidad única* llamada el Creador. Por desgracia, no podía falsificar la experiencia y los niveles, así que tuve que grindear a la antigua usanza. Me llevó un tiempo subir de nivel y completar todas las misiones, pero al final conseguí un acceso limitado a la *Mecánica de Juego*".

"¿Puedes alterar la *mecánica del juego*?" dijo Vonn alarmado. Su tono sugería que consideraba la idea una forma de herejía.

"Ajustar", dijo Sean, levantando los dedos para mostrar que era sólo un poco. "Así es como hice esto". Lanzó al aire un dispositivo circular del tamaño de un dólar de plata americano y lo cogió. "Me permite alterar la percepción que el archon tiene de mí. Sabía que necesitaría convencer al viejo Sparky de que yo era Harlan, y este pequeñín hace precisamente eso".

Por las miradas de los demás, estaba claro que dudaba de su historia.

"¿Por qué los Vex no lo encontraron cuando te encarcelaron?" Vonn preguntó.

"Digamos que estaba bien escondido".

Los ojos de Lex se abrieron de par en par. "Amigo, por favor dime que no..."

"Tiempos desesperados, amigo mío".

"Intentemos olvidar todo eso y volvamos al tema", dijo Gryph.

“Dime cómo funciona”.

Sean sostuvo la moneda entre el pulgar y el índice y luego la movió de un lado a otro a lo largo de sus nudillos como un mago de escenario. “Este pequeñín emite un campo de energía que tiene como objetivo el centro de percepción de la mente del archon y lo modifica un poco, permitiéndome presentar la fachada que quiera. Mientras el archon esté dentro del alcance, nada de lo que observe alterará esa creencia. A menos que yo le indique lo contrario”.

“Amigo, eres como Mysterio”, dijo Lex con los ojos muy abiertos.

“Exactamente hombre, pero con un traje mucho menos estúpido”. Sonrió con orgullo, pero luego vio las expresiones de los demás. “No te preocupes, sólo funciona con seres del Reino del Orden”. Se lo pensó un momento. “Tal vez pueda hacer uno que funcione en mortales, pero sería un verdadero dolor”.

“Si intentas semejante patraña, te aseguro que habrá mucho dolor”, dijo Ovrym. Vonn asintió con la cabeza.

“Si esa moneda es tan increíble, ¿por qué dejaste que el archon nos pateara el trasero antes de activarla?” refunfuñó Lex.

“Sí, lo siento”, dijo Sean, mirando a Gryph. “La *Moneda del Misterio* necesitaba tiempo para imprimir el código subyacente del archon antes de poder funcionar. Eso llevó un poco más de tiempo de lo esperado, pero como puedes ver todo funcionó de maravilla”.

“¿Lo llamaste la *Moneda del Misterio*?” Preguntó Lex.

“Genial, ¿eh?”

“En realidad, es una pasada, y extrañamente apropiado teniendo en cuenta dónde lo guardas”.

“Vamos hombre, eso fue una sola vez, no es como si fuera un hábito”.

“Lo que tengas que decirte a ti mismo, tío”.

“Niños pequeños”, dijo Gryph sacudiendo la cabeza mientras salía de la habitación. Los demás le siguieron y pronto todos se situaron en el *Círculo Portal*. Gryph envió una orden al círculo y la realidad se plegó. Un momento después, se encontraban en otro *Círculo Portal*, en el borde de una enorme sala circular. En el centro, trabajando en una mesa central, estaba el archon.

“Bien, estás aquí”, dijo el archon y golpeó unos símbolos rúnicos. “Ocurrió algo intrigante”. Toda la circunferencia de la sala se convirtió en una gran ventana cristalina. Estaban en el aire, probablemente cerca de la cima de la torre, pero el archon golpeó el panel de control un par de veces más y la perspectiva se redujo al nivel del suelo.

El grupo sintió náuseas ante el repentino cambio de punto de vista. Lex se dobló por la cintura mientras luchaba por mantener el contenido de su estómago. “Woah, eso... no lo vuelvas a hacer”.

“Estoy de acuerdo”, dijo Sean, cuyo rostro había palidecido.

Gryph, que estaba entrenado para lidiar con los cambios repentinos de perspectiva y el aumento de las fuerzas g, se recuperó rápidamente. Ovrym y Vonn también se adaptaron rápidamente. Errat no mostró ningún efecto negativo.

Todos los ojos se dirigieron a la visión de la carnicería en el exterior. En la base de la torre, docenas de cadáveres cubrían el suelo. En medio de ellos, bajo la luz roja de las llamas, se encontraba un hombre delgado con un traje plateado oscuro y un sombrero circular de ala ancha. Sostenía una fina espada blanca en una mano. En la otra estaba el cuerpo de una mujer reptiliana con una pequeña herida punzante en el costado. Tosió por última vez y murió. El hombre la bajó al suelo mientras su cuerpo se transformaba de nuevo en forma humana.

Toda la escena era impactante, pero fue el cuarteto de apariciones enroscadas, como serpientes de humo aceitoso, que fluían hacia arriba y alrededor de la espalda del hombre lo que provocó un escalofrío de miedo en el grupo. Las formas brumosas jugaban con los ojos, pues cada vez que Gryph intentaba enfocarlas, cambiaban de posición. El hombre tenía los ojos cerrados, como si estuviera experimentando algún tipo de éxtasis. Esto se mantuvo así durante varios segundos antes de que los apéndices serpentinos sisearan como uno solo y luego se retrajeran en la espalda del hombre.

“¿Pero ¿qué?” Lex balbuceó.

“Muy bien dicho”, dijo el archon. “Nunca he visto una criatura de esta clase”.

“Lex, ¿puedes *analizarlo*?”

Lex entrecerró los ojos y miró fijamente y luego sacudió la cabeza. “No, no creo que funcione a través de este gran televisor”.

El hombre abrió los ojos. Eran charcos uniformes de un negro intenso, sin pupila ni esclerótica. Una mota de luz plateada nadaba en el mar de oscuridad. Se adentró en la turbia negrura y luego se asentó. Sólo entonces vieron que era una estrella entre docenas.

“¿Es un miembro de los Vex?” Gryph preguntó.

“No lo creo”, afirmó el archon. “La mujer draconiana que mató era su líder”.

“¿Así que mató a todos los Vex?” Sean dijo. “Eso es bueno para nosotros, ¿verdad?”

Gryph miró al hombre a través de la pantalla. “¿Qué quiere este hombre?” Los demás le miraron interrogativamente. “No perderé ninguna lágrima por los Vex, pero él los mató por una razón”.

“Tal vez sólo sea un buen tipo”, dijo Lex.

“Los buenos no matan con tanta facilidad”, dijo Ovrym. “Sea lo que sea lo que quiere ha tenido que eliminar a los Vex para

conseguirlo. Eso no augura nada bueno para nosotros".

"Quizás esté trabajando para Aluran", dijo Vonn y miró a Gryph. "Quizá esté aquí por ti".

"Es posible, pero dudoso", dijo Gryph.

"¿Por qué?" Preguntó Lex.

"Porque si Aluran supiera que estoy aquí, vendría por mí personalmente".

"Normalmente diría que tienes un tipo de cabeza grande, pero he cenado con el hombre, y tiene una verdadera bronca por ti. Estaría aquí si supiera que eres tú".

"Preciso e inquietante". Gryph observó la pantalla de visualización mientras el hombre se adelantaba, una luz naranja de origen desconocido iluminaba su rostro. Parecía estar examinando algo que no podían ver. "¿Qué está mirando?" El archon pulsó algunos controles más. La perspectiva de la pantalla se retiró y se reveló la fuente de la luz ardiente. Un enorme círculo de símbolos místicos hechos de *Mana* de color magma chisporroteante colgaba en el aire.

"¿Qué es eso?" preguntó Gryph.

"Una forma rúnica de *magia ritual",* dijo el archon.

"¿Magia ritual?" Dijo Ovrym conmocionado. "Por las estrellas, ¿cómo es posible?"

"No debería ser así, pero lo es", dijo el archon. "Que los Vex puedan aprovechar tal poder es profundamente perturbador".

"¿Qué diablos es la *magia ritual?* ", preguntó Lex en el tono que utiliza un hombre cuando no quiere la respuesta a su pregunta.

"Un arte que se creía perdido en los Reinos", dijo Ovrym. "La magia, aunque es increíblemente poderosa, siempre ha estado limitada por la reserva de *mana* del usuario. Incluso los dioses tienen una reserva finita, lo que limita su capacidad de afectar al mundo que les rodea. La Magia *Ritual* elude esta limitación. No es una esfera, como la *vida, el caos* o la *magia del éter*. En cambio, es un método para aprovechar las reservas de *mana* de grupos de personas. Un practicante de Magia Ritual puede entonces fusionar y dirigir ese *Mana* en formas rúnicas capaces de realizar hazañas increíbles".

"Entonces, si esa dragona hizo esa forma rúnica, y ahora está muerta, ¿por qué sigue flotando y brillando?"

"Porque una vez alimentada, una forma rúnica retendrá su *mana* almacenado hasta que se utilice o pase el tiempo suficiente para que se disipe", dijo el archon.

"¿Cuánto tiempo falta para que se disipe?" Preguntó Gryph.

"Es difícil de decir", dijo el archon. "Cada forma rúnica es diferente y difícil de predecir. Esta es una forma rúnica de la *Magia del Caos* y, por tanto, es aún más impredecible. "

El hombre del traje plateado se quedó mirando la forma rúnica

como quien estudia una ecuación matemática de alto orden.

"Entonces, si esta habilidad es rara, es poco probable que los Jeepers Creepers de ahí fuera puedan hacer algo con la forma rúnica antes de que se disipe. ¿Verdad?" La expresión en el rostro de Lex era la de un hombre que temía que sus palabras hubieran hechizado la situación.

"Las probabilidades de que sea capaz de manipular la forma rúnica son…", comenzó el archon, pero entonces el hombre abrió las manos y la forma rúnica se retorció y cambió. Se dirigió hacia la pared de la torre, y el caótico remolino de patrones y runas se desplazó cada vez más rápido. La matriz de energía impactó contra la pared de la torre con un *estruendo* audible y todo el edificio de cristal cantó.

"¿Decías?" Lex murmuró.

El archon se volvió hacia Sean. "Tenemos poco tiempo. Sígueme".

El archon entró en el *Círculo Portal* y esperó a los demás. Una vez que estuvieron todos dentro, el archon lo activó y la realidad volvió a brillar. Reaparecieron en otra gran sala. El techo era alto y en el centro de la sala giraba una intrincada esfera de energía.

"Woah", dijo Sean. "Es más maravilloso de lo que imaginaba. "Los demás miraron en silencio la burbuja de energía multicolor. Alrededor de la energía pulsante había un conjunto de puntales de cristal metálico que giraban alrededor de la esfera. La superficie era una cascada de colores ondulantes como un derrame de aceite en un charco. La energía se expandió hacia arriba, casi besando la parte inferior de los brazos giratorios, antes de replegarse sobre sí misma.

¿Una especie de campo de contención? pensó Gryph. Activó su *Identificador*.

Descubres un Motor del Orden.

Los Motores del Orden son estructuras matemáticas casi infinitamente complicadas creadas por los Señores del Orden para combatir la infección del Caos en los Reinos. Son inteligencias artificiales enormemente poderosas capaces de manipular el flujo del tiempo, reestructurar la materia y una amplia variedad de otras funciones. Ten en cuenta que usar un Motor del Orden pondrá a prueba incluso a las mentes más fuertes.

"¿Seguro que quieres hacer esto?" Gryph preguntó a Sean.

"No", sonrió Sean, pero dio un paso adelante y sacó con cautela la varita de su bolsa. Sujetó el arma con suavidad, como si fuera una extraña combinación de un bebé recién nacido y una víbora mortal. Miró al archon. "Estoy listo. Abre el *Motor del Orden.* "

El archon inclinó ligeramente la cabeza y se volvió hacia el *Motor de Orden.* Por alguna orden no expresada, el halo de puntales que giraba se ralentizó y luego se detuvo, plegándose en un único anillo que a Gryph le recordó un viaje de infancia al circo. Casi esperaba que el círculo estallara en llamas para prepararse para el salto del león.

Sean respiró con fuerza y cerró los ojos, preparándose mentalmente para arriesgar su cordura, quizá su propia vida. “Si no lo hago bien, el *Motor del Orden* fragmentará mi mente. Si eso ocurre, puede que necesite…”

“No te preocupes, te bajaremos si te pones rabioso”, dijo Lex, y luego sorprendió a todos y tiró del pequeño jugador en un profundo abrazo. “Mantén la cordura”.

Cuando Sean se preparaba para entrar en las fauces del *Motor de la Orden*, un profundo chasquido retumbó en toda la torre. El archon ladeó la cabeza como si escuchara una voz que sólo él podía oír. “Tenemos un intruso”. Miró a Gryph. “Haz lo que puedas para frenar su avance. Yo permaneceré aquí como guardián”.

“Buena suerte”, dijo Gryph, reunió a sus tropas y entró en el *Círculo Portal*.

56

El mundo brilló y Gryph y los demás desaparecieron, apareciendo un momento después en la parte inferior de la torre. Salieron del círculo y se precipitaron a un balcón que daba a una gran sala inferior. Unas escaleras descendían varias decenas de metros hasta la planta baja de la torre. La misma sutil luz blanco-azulada que inundaba el resto de la torre iluminaba la enorme sala. Contra la pared frontal, un resplandor de magma anaranjado de la forma rúnica desprendía lentamente las capas de cristal. Toda la torre cantaba bajo el asalto rítmico de la forma rúnica.

"Sería una hermosa sinfonía si no fuera un presagio de nuestra perdición", dijo Lex.

"Silencio", reprendió Gryph. "Todos los que puedan, lancen *Protección de cuchillas* ahora y cualquier otra mejora que tengan. En el momento en que pase, golpéenlo".

Gryph gastó los 40 *Mana* en *Protección de cuchillas*, un hechizo *de Magia de Tierra* que desviaría el siguiente ataque exitoso realizado con un arma de metal ferroso. El cosquilleo de la energía magnética le subió y bajó por los brazos y luego se instaló en su interior, listo para desviar el siguiente ataque exitoso.

Durante el siguiente minuto, lanzó *Escamas de demonio, Piel de piedra* y *Escudo mental*, cada uno de los cuales mejoraba sus defensas físicas o mentales. Observó cómo los demás lanzaban sus propias mejoras.

"¿Hay alguna posibilidad de que vuelvas a hacer el truco del Hombre Múltiple?" Lex le preguntó a Vonn.

"No, mi enfriamiento no expirará hasta dentro de 23 horas".

"Supongo que eso habría sido demasiado fácil. Una legión de Vonn's realmente ayudaría a frenar a este tipo".

Las palabras le dieron a Gryph una idea y lanzó *Compartir Ventaja de Auriel*, compartiendo una de sus ventajas más recientes con los demás.

Has lanzado el hechizo Compartir Ventaja de Auriel.

Como líder de un grupo de aventureros, puedes proporcionar la ventaja de Auriel a los que están bajo tu mando por 40 de mana por persona.

Has compartido tu ventaja Resistencia a las habilidades 50% con Lex, Ovrym, Errat y Vonn.

***Coste total de mana:** 200*

***Duración:** 20 minutos (10 + 1 por nivel de Dominio de la Magia Vital.)*

Cada miembro del *Grupo de Aventuras* recibió una indicación. "Lex, en el momento en que pase usa *Analizar* en él. Tenemos que eliminar su habilidad principal y golpearlo fuertemente con nuestros ataques a distancia. Errat, mantén tu escudo todo el tiempo que puedas. No te acerques hasta que sea absolutamente necesario".

El inexorable empuje de la forma rúnica a través de la pared era casi completo, y arrojaba un resplandor ardiente por toda la habitación. Las vibraciones aumentaron y el canto del cristal se elevó tanto en volumen como en intensidad, armonizándose como un millar de copas de cristal frotándose en concierto. Como dijo Lex, en otras circunstancias habría sido hermoso.

"Prepárate, ya casi pasa", dijo Vonn, atrayendo *Mana* de color blanco azulado a sus manos. Lex hizo lo mismo y Gryph supo que ambos preparaban Rayos de Orden. Ovrym tenía su arco preparado, las chispas de *Mana* fluyendo alrededor de la punta de la flecha clavada. Las manos de Errat crepitaban con energía *etérea*, listas para lanzar su escudo entre ellos y el monstruo en forma de hombre.

Gryph lanzó *Barro Pegajoso* al suelo, con la esperanza de que funcionara en el extraño cristal. Luego activó su nuevo hechizo *Rayo de Alma*. Una parte de él sintió vértigo al poder infligir daño directo con su habilidad de mayor nivel. *Espero que sea suficiente*.

Los armónicos alcanzaron su tono más alto y, con un último empujón, la forma rúnica se abrió paso a través de la pared de la torre. La ardiente matriz de ángulos, líneas y arcos permaneció suspendida durante un instante antes de desaparecer con un abrumador estallido de aire y una cascada de chispas brillantes.

A su paso había un agujero circular perfecto de unos tres metros de diámetro y cinco de profundidad. El hombre del bastón entró en él con pies ligeros, su bastón golpeando con un eco en el cristal esquilado. *Tap, tap, paso. Tap, tap, paso. Tap, tap, paso.* El sonido puso a Gryph al borde, y apretó los dientes. El hombre salió del agujero al suelo y se hundió hasta las rodillas en un lodazal de barro cristalino.

Lex compartió su ventana de *análisis*.

***EL AZOTE DE ALMAS (Espectro de Almas)-Nivel:** 56.*

***Salud:** 2,245*

***Resistencia:** 3,456*

Mana: *1,456*

Espíritu: *2,165*

El Azote es una entidad híbrida que contiene un número desconocido de almas que se han entregado voluntariamente al servicio del Dios Supremo Aluran. Puede aprovechar los conocimientos, habilidades, ventajas y bendiciones de las almas que contiene, pero favorecerá el conjunto de habilidades y poderes del anfitrión actual. El anfitrión actual es un espadachín sin parangón que se basa en la agilidad y el despiste.

Fortalezas: *Error.*

Inmunidades: *Error.*

Debilidades: *Error.*

Lex, ¿qué demonios está pasando con tu análisis?

No es bueno, hombre. Estoy recibiendo tanta información de este tipo que está abrumando la interfaz. Tiene casi todas las habilidades de las que he oído hablar, pero no todas son accesibles actualmente.

¿Qué significa eso? preguntó Ovrym.

Como dice el texto, esta cosa es una especie de híbrido. Por lo que puedo decir, el anfitrión es la personalidad dominante, por lo que lo más probable es que sus habilidades y poderes sean los que utilice. Sus habilidades Espadas largas y Esquiva son increíbles, y tiene una ventaja de Esquiva llamada Hyperkinesis que me dice que el tipo puede moverse como Flash.

Explicaciones sencillas, no oscuras referencias a la cultura pop, por favor.

Lo siento. El tipo es realmente rápido. Así es como eliminó al Vex tan fácilmente. Tu mugre no lo retendrá mucho tiempo, así que digo que usemos la reducción de habilidad contra su habilidad de esquivar.

Ya has oído al hombre. Los cinco aplicaron la *Reducción de Habilidad del* 50% a la *Esquiva*.

El Azote miró sus pies atrapados con tranquila curiosidad, más molesto porque el empalagoso suelo había interrumpido su rítmico golpeteo que por estar atrapado. Luego dirigió su mirada hacia Gryph, y el jugador supo que no habría negociación, ni parlay.

Ahora, Gryph envió. Unos abrasadores rayos de energía estallaron de varias manos extendidas en el mismo momento en que Ovrym dejó volar su flecha mejorada. El brillante *Escudo de Éter* de Errat se expandió detrás de la andanada, creando un muro entre el grupo y el Azote.

Las armas de misiles gritaron hacia el hombre, cuyo nivel de aprensión no parecía cambiar. El Azote levantó una mano y la flecha de Ovrym cambió de rumbo y atravesó a toda velocidad el agujero de la pared de cristal de la torre. Impactó en un edificio al otro lado de la amplia plaza con fuerza de conmoción, abriendo un gran agujero en la pared.

Los rayos de alma de Gryph se arquean hacia arriba y convergen

hacia abajo, retorciéndose mientras se dirigen a su objetivo. El Azote brilló y se movió hacia la izquierda, sin que la espesa capa de cristal le impidiera moverse. Todos los rayos de alma fallaron y se hundieron en el fango, donde se desvanecieron con un ruido sordo.

Mierda.

Los rayos de orden de Lex y Vonn fueron tan infalibles como su descripción indicaba, y más de una docena de las brillantes hojas de energía golpearon al Azote. El azote gruñó y cayó sobre una rodilla, pero su *salud* general no disminuyó tanto como Gryph esperaba.

Está absorbiendo el mana de nuestros ataques, dijo Lex a través del enlace.

¿Cómo?

Ni idea. Esa habilidad no apareció en mi análisis.

¿Tal vez sea su traje? Ovrym dijo.

Gryph activó su talento de *Identificación*, pero no tuvo tiempo en medio de la batalla para un análisis detallado y se limitó a enviar su nombre a través del enlace. Se llama *Magebane Aegis, y sin duda absorbe el mana.*

Parece que ha llegado la hora de aplastar cráneos", dijo Lex y levantó su martillo, llenándolo con el brillo de la energía *espiritual*. Los demás sacaron sus propias armas y se prepararon para la batalla.

El Azote se puso de nuevo en pie, desenfundó su espada con indiferencia y miró a Gryph por debajo de su sombrero de ala ancha. “No sé quién eres, pero no tengo nada contra ti. Estoy aquí por el Creador. Entrégamelo y todos vivirán”.

57

No está aquí por mí, pensó Gryph sorprendido. Después de saber que el espectro servía a Aluran, había asumido que él era el objetivo. *No sabe quién soy*. El alivio creció en su interior y sintió vergüenza y luego una punzada de pánico.

Parece que no sabe quiénes somos ninguno de nosotros. Mantengámoslo así. Especialmente tú, Lex.

Vamos, amigo. ¿Qué clase de idiota crees que soy?

Del tipo idiota, respondió Vonn.

Gryph miró al Azote directamente a los ojos y apoyó su lanza en su broquel. "Ahora hay un problema con tu petición. Verás, el Creador es un amigo, y de donde yo vengo defendemos a nuestros amigos. Date la vuelta ahora y te dejaré vivir".

"Hemos sembrado el terror en las propias almas del Panteón. Sólo son una pequeña molestia para nosotros. Apártense y podrán seguir viviendo sus patéticas vidas bajo la luz del Alto Dios".

"No, creo que nos quedaremos", dijo Gryph, preparándose.

El Azote sonrió a Gryph y luego se movió. Gryph nunca había visto a nadie moverse tan rápido. El *Barro Pegajoso* no hizo nada para frenar su avance mientras subía las escaleras hacia ellos. Se estrelló contra el *Escudo de Éter* de Errat y empezó a vibrar. Errat gruñó y alimentó el escudo con más *mana*, pero el Azote brilló y el escudo se derrumbó. El warborn cayó de rodillas mientras una oleada de *Mana* volvía a invadirlo.

Errat está paralizado durante veinte segundos, el warborn envió al caer sobre su lado con un gruñido.

Gryph activó la capacidad de almacenamiento de hechizos de su broquel y una andanada de *estalactitas voladoras* explotó hacia el Azote. El broquel, un regalo del Regente Barrendiel, absorbía una pequeña cantidad de cualquier daño entrante y lo convertía en *Mana* almacenado. Ese *Mana* alimentaba entonces cualquier hechizo que Gryph hubiera cargado en el broquel.

Los punzantes fragmentos de piedra se precipitaron hacia el Azote, pero, al igual que hizo con *los Proyectiles de Alma*, esquivó los misiles de tierra. Su brazo-espada salió disparado y chocó con el sable de Ovrym. Tanto Ovrym como el Azote lanzaron miradas de sorpresa. *La Reducción de Habilidades* estaba haciendo su trabajo.

Protección de cuchillas no se activó, Ovrym envió. *Hay algo extraño en su espada.*

Un rápido vistazo a su habilidad de identificación mostró a Gryph que Ovrym tenía razón. Está *hecho de hueso*.

¿Qué clase de psicópata hace una espada de hueso? Preguntó Lex.

El Azote no perdió el tiempo y volvió a convertirse en una mancha de movimiento. Giró y llevó su espada hacia abajo, cortando la parte posterior de los muslos de Ovrym. Sólo la rápida reacción del xydai evitó un doble golpe, pero la hoja se clavó profundamente en la parte posterior de su rodilla derecha mientras saltaba. Cayó hacia adelante, por las escaleras, con la cabeza crujiendo contra el duro cristal.

Ooh, eso se ve afilado, Lex envió.

Lo está, el xydai envió a través del enlace con un gruñido. *Y estoy bien.* Gryph escuchó la confusión en el tono y sospechó que el hombre estaba conmocionado.

Vonn giró hacia el Azote, con dos espadas cortas que giraban más rápido de lo que los ojos de Gryph podían seguir. El Azote activó la *esquiva,* pero las dos espadas de Vonn dieron en el blanco, haciendo que dos heridas en el pecho y en el brazo de la espada del Azote se ensangrentaran. Otra mirada de sorpresa cruzó el rostro del Azote, pero no perdió el tiempo y se retorció, pasando su espada por encima de la guardia de Vonn y cortando su antebrazo izquierdo, haciendo que Vonn perdiera el agarre de una de sus espadas.

El Azote giró su muñeca y empujó hacia arriba, clavando la punta de su espada en el hombro derecho de Vonn. Vonn gritó y perdió el agarre de su otra espada. El Azote dejó caer a Vonn y dirigió su atención hacia Lex y Gryph.

“¿Seguro que no podemos sentarnos, tomar una cerveza y algo de comida y hablar de esto?” Preguntó Lex, moviendo su martillo brillante de mano en mano.

“No”, dijo el Azote y se lanzó contra Lex.

Gryph trató de gritar en señal de advertencia, pero el Azote fue demasiado rápido y su espada se dirigió hacia el cuello de Lex. Justo cuando la cuchilla se disponía a decapitar y silenciar definitivamente al verborrágico NPC, Lex pulsó y se apartó más rápido de lo que el Azote podía moverse.

Antes de que el espectro de almas tuviera tiempo de reaccionar, Lex dio un fuerte golpe con su martillo. Aterrizó con un golpe aplastante en la parte inferior de la barbilla del Azote y toda la

energía *del Espíritu* acumulada explotó en el hombre. El Azote salió volando y se estrelló con un crujido contra la barandilla a la izquierda de la escalera.

"¡Dios, me encanta la *Evasión*!" Lex rugió.

Gryph revisó rápidamente la ventana de *análisis* de Lex.

El Azote está sufriendo de Desventajas.

Lex ha asestado un golpe demoledor al Azote. El Azote sufre ahora las siguientes debilidades. -10 a Inteligencia, Destreza y Sabiduría durante 30 segundos. -20% de probabilidad de golpear durante 20 segundos. El Azote no puede activar ninguna cualidad durante 20 segundos.

El Azote queda aturdido durante 10 segundos.

***EDIT:** La habilidad del Azote de Reducción de Desventaja se ha activado. Todas las debilidades se reducen en un 80%. -2 a Inteligencia, Destreza y Sabiduría durante 6 segundos. -4% de probabilidad de golpear durante 20 segundos. El Azote no puede activar ninguna ventaja durante 2 segundos.*

El Azote queda aturdido durante 2 segundos.

Las desventajas habrían sido increíbles si la cualidad de *Reducción de Desventajas* del bastardo no se hubiera activado automáticamente. A pesar de eso, el golpe de Lex había hecho 200 puntos de daño. No era ni siquiera el 10% de la *salud* total del Azote, pero era más de lo que cualquiera había logrado. La cualidad de *Reducción de Desventajas* del azote era molesta, pero Gryph no iba a desperdiciar la oportunidad que le había dado el golpe de Lex.

Gryph saltó y vertió *mana* en su lanza, gastó las 25 cargas necesarias para alimentar *el Vórtice de Yrriel* y activó *Golpe Penetrante* y su *Empalamiento* mejorado. Cayó con fuerza sobre el Azote y desató el infierno sobre el espectro.

La punta de la lanza entró en el hombro del Azote y la energía eléctrica explotó a través del cuerpo del hombre lanzando rayos de energía eléctrica en un amplio arco. El Azote gritó en una horrible cacofonía de voces múltiples, pero Gryph estaba lejos de terminar. Tanto *Empalar* como *Golpe Penetrante* tuvieron éxito, probablemente debido a la designación de *Aturdido del Azote*. En total, el ataque de Gryph hizo más de 500 puntos de daño y Empalar impidió que el hombre contraatacara.

Gryph sacó su lanza y la volvió a clavar, activando su ventaja *Golpe Rápido*. El último segundo de la Desventaja de aturdimiento del Azote le impidió moverse y el segundo golpe de Gryph le hizo otros 200 puntos de daño adicional.

El torpe contraataque del Azote falló y Gryph giró fuera de su alcance. Volvió a preparar *Empalar,* pero esta vez activó *Ventaja asegurada.* La ingeniosa *habilidad de Rango* se podía utilizar una vez al día y garantizaba el éxito de una de sus *habilidades de bastón/espada*.

El tercer ataque de Gryph estaba garantizado y la lanza de Gryph empaló al Azote por el estómago. No pudo volver a utilizar *Vórtice de Yrriel* hasta dentro de una hora, pero añadió otros 36 puntos de daño eléctrico al activar *Mordisco de Yrriel*.

En total, los ataques de Gryph y Lex habían reducido la *salud* del Azote a casi la mitad, pero no era suficiente. El espectro de almas ignoró de algún modo la desventaja de aturdimiento asociada a *Empalar* y arrancó la lanza de Gryph de su estómago. Empujó con una fuerza sorprendente y Gryph salió volando hacia atrás.

Lex, ¿cómo diablos hizo eso?

Otra maldita ventaja. Este tipo tiene una tonelada de mierda. Esa se llama Contra Desventaja.

Lex volvió a blandir su martillo, pero sin el elemento sorpresa ni la capacidad de potenciarse con sus ventajas, el torpe golpe falló. El Azote lanzó una potente patada lateral y golpeó a Lex en el pecho. El NPC salió volando hacia atrás y cayó por el borde del balcón.

"¡Lex!" Gryph gritó cuando el ordoniano desapareció. Un segundo después, un golpe carnoso anunció que Lex había caído al suelo, con fuerza.

Ouch, envió Lex con dulzura a través del enlace. *Eso dolió*.

Satisfecho de que Lex seguía vivo, Gryph volvió a prestar atención al Azote. Resolló cuando el drenaje de resistencia le quemó el costado. Preparó su lanza y miró fijamente al Azote.

El Azote alisó las arrugas de su traje como si no le importara nada. El hecho de que su propia sangre manchara el material no parecía importarle. "Ha sido un honor", dijo el Azote. "Lástima que nuestra misión esté en otra parte, porque serías una adición admirable a la quintaesencia". Se inclinó hacia atrás en una posición defensiva, con su espada apuntando a Gryph. No se quedó allí mucho tiempo.

Antes de que Gryph pudiera reaccionar, el Azote estaba sobre él. Se agachó bajo la lanza de Gryph y le clavó la espada bajo la coraza de Gryph y en el costado, añadiendo una nueva herida para complementar la cicatriz dejada por el Aberrante apenas una semana antes. Un pulso de energía subió por la hoja hasta llegar a Gryph. Gritó mientras su *salud* caía en picado.

El Azote soltó la hoja y el jugador se desplomó en el suelo, tosiendo un chorro de sangre. Gryph vio que el brazo del Azote se tensaba y supo que se acercaba un golpe mortal. Con sus últimas fuerzas, rodó para alejarse del peligro y ponerse en posición de defensa.

El Azote sonrió irónicamente, apuntó con su espada a Gryph y retrocedió hacia el *Círculo Portal*. Un segundo después brilló y desapareció.

Gryph se desplomó en el suelo mientras los demás se acercaban a

él. Errat lo ayudó a ponerse de pie mientras Vonn y Ovrym se tomaban una *poción de salud* cada uno. Gryph miró el *Círculo Portal* vacío y toda la esperanza se agotó en él.

"Bueno, eso salió bien", dijo Lex con un gruñido de dolor mientras se acercaba a los demás, sosteniendo su brazo izquierdo roto.

58

El archon ladeó la cabeza mientras observaba cómo la batalla entre el *Grupo de Aventureros* de Gryph y el Azote llegaba a su indeseable, aunque inevitable, conclusión. Había visto el desarrollo de la acción desde múltiples ángulos, estudiando, extrapolando. Incluso ahora, repetía la acción en su cabeza. Estaba seguro de que el objetivo del Azote no estaba alineado con el de los Vex. Si hubiera sido mortal, esto habría sido un alivio.

Pero el archon no era mortal, de hecho, según la definición más estricta de la palabra, ni siquiera estaba vivo. Era una extensión bípeda de la torre, creada como guardián y facilitador. Todo lo que él era, lo era la torre. Todo lo que veía, lo veía la torre. Porque él era la torre, y la torre era él.

El fragmento de orden puro que alimentaba su conciencia simuló la situación una docena de veces en los pocos segundos que tardó el Azote en retirar su espada del costado de Gryph y pisar el *Circulo Portal*. Cada iteración devolvía el mismo resultado.

No puedo vencer al Azote, pensó el archon.

Se giró y miró el *Motor de Orden*. Dentro de la esfera, el hombre que se hacía pasar por Harlan se movía más rápido de lo que sus ojos podían seguir. El archon había puesto el campo de aceleración temporal dentro del motor al máximo. El dispositivo estaba drenando las reservas de *mana* de la torre a un ritmo vertiginoso y el campo no permanecería intacto durante mucho tiempo. Lo que estaba a punto de hacer las pondría aún más a prueba.

Date prisa, pensó el archon. *No hay mucho tiempo*.

El archon ladeó la cabeza y se concentró en sellar la abertura de la pared de la torre. Si el archon hubiera sido capaz de expresarlo, habría fruncido el ceño. Nunca en todos los milenios de existencia en Korynn se había abierto una brecha en esta torre.

La forma rúnica de los Vex había hecho bien su trabajo, y aunque los devotos del caos eran erráticos, no eran estúpidos. *Vendrán más*

Vex. Tenía que estar preparado. Tenía que avisar a los demás. Con una punzada mental, activó la baliza y transmitió su advertencia a través de los velos entre reinos a los Señores del Orden.

Satisfecho de haberse preparado lo mejor posible, el archon dirigió su atención a la puerta. Pronto, el Azote se abriría paso. Entonces esta existencia terminaría y daría paso a otra. Sintió al Azote fuera de la puerta y observó cómo el espectro de alma se adentraba en su interior buscando un camino a través de la puerta.

El archon se preparó y esperó. Detrás de él, el agudo gemido del *Motor de Orden* disminuyó y el tiempo dentro de la esfera volvió a la normalidad. *Lo ha conseguido*. Sin apartar su atención de la puerta, el archon observó al hombre exhausto salir a trompicones del campo.

“Felicidades”, dijo el archon. “Parece que tus esfuerzos han tenido un resultado positivo”.

“Sí, creo que sí”. Dijo Sean. Estaba a punto de decir más cuando la mano del archon se levantó, silenciándolo.

Se elevó un gemido agudo y la superficie de la puerta se estremeció. El archon examinó el fenómeno con su visión mejorada y vio que las moléculas, los propios átomos, de la estructura de cristal estaban cambiando y moviéndose, entonando otra melodía. Los armónicos alcanzaron su punto álgido, y el Azote dio un paso adelante, colándose entre los átomos de la puerta y entrando en la habitación. El ruido cesó y la puerta recuperó su solidez. El Azote miró al archon, y luego pasó por encima de él hacia el hombre que no era Harlan.

“Somos el Azote. Has sido nombrado hereje por el Alto Dios. Danos el arma, ven pacíficamente y tienes nuestra palabra de que no te haremos daño. Niégate y desataremos cada uno de nuestros considerables dones para asegurar que todo lo que conozcas sea dolor”.

*****

El miedo atenazaba el corazón de Sean, pero era un rebelde nato y no dejaría que su miedo lo disuadiera. Sean miró la varita de madera en su mano y luego, extendió el dedo medio de su otra mano, añadiendo un “pffft” con la lengua para la buena medida. “Sí, no lo creo”.

El Azote le dio a Sean una sonrisa siniestra. “Como quieras”. El espectro de alma se lanzó hacia Sean, pero el archon se interpuso entre ellos y alcanzó al Azote.

El Azote se movió más rápido de lo que los ojos de Sean podían seguir y su espada se clavó en el espacio entre la coraza y la placa facial del archon. El archon se estremeció cuando la hoja deformó las corrientes de energía que actuaban como sistema nervioso del

autómata.

El archon perdió el control de sus funciones motoras y sufrió un violento espasmo. Arcos de electricidad blanca y azulada brotaron del autómata y azotaron el aire. Sean se agachó para evitar un arco y cayó al suelo. Retrocedió como un cangrejo y su espalda se estrelló con fuerza contra el borde del *Motor de Orden*.

El Azote giró su espada y cortó la conexión entre la cabeza y el cuerpo del archon. La cabeza rodó hacia atrás, sostenida por el más delgado de los lazos energéticos. El rostro invertido del archon miraba a Sean, con el aspecto de la víctima de una decapitación fallida.

"Le aconsejo encarecidamente que se aparte", dijo el archon con calma. "Sólo tendré una oportunidad".

"¿Oportunidad? ¿Qué oportunidad?" Sean espetó, pero se echó a un lado al ver que el archon se movía.

"Esto", dijo el archon y rodeó con ambos brazos al Azote y saltó hacia atrás hasta el *Motor de Orden*. Cuando ambas criaturas inhumanas atravesaron el borde del dispositivo, el archon activó el campo. Una esfera de tiempo lento se expandió alrededor de los dos combatientes.

El brazo de la espada del Azote se movía a media velocidad, eliminando lenta e inexorablemente el brazo izquierdo del archon. Cuando el brazo cayó al suelo, el tiempo volvió a ralentizarse y, para cuando el brazo del Azote bajó para asestar el golpe mortal, el tiempo se movía a una cuarta parte de la velocidad normal.

El brazo del Azote patinó y saltó hacia delante al intentar contrarrestar la amortiguación temporal, pero para cuando la punta de su espada entró en la mota incandescente de energía de orden que era a la vez corazón y cerebro para el archon, el tiempo se había ralentizado tanto que sólo pasaba un segundo dentro por cada cien fuera.

"¡No!" Sean gritó y se puso en pie, dispuesto a saltar al interior del *Motor de Orden* en un vano intento de salvar al autómata había salvado su vida.

¡Detente! vino una voz en ninguna parte y en todas partes. *Esta Iteración de mí ha llegado a su fin. No hay nada que puedas hacer para impedirlo.*

"No puedo dejarte".

Me reformaré, con el tiempo.

"Me salvaste, y ni siquiera soy Harlan".

Lo sé.

"¿Lo sabes? Entonces, ¿por qué me ayudaste?"

Era Importante, Requerido. He Desacelerado El Tiempo Relativo Dentro Del Motor De La Orden. El azote estará atrapado durante una semana, dos días, ocho horas, veintiún minutos y tres segundos. Luego será liberado.

Debes irte antes de…..

La espada del Azote atravesó el núcleo del archon y éste murió. Un segundo después, el tiempo pareció detenerse dentro del *Motor de la Orden*. Sean se llevó la madera blanca del arma al pecho y lloró.

Allí lo encontraron Gryph y los demás unos minutos después. Gryph le ayudó a ponerse en pie y le preguntó qué había pasado.

“Murió salvándome. Él sabía que yo no era Harlan, y lo hizo, de todos modos. ¿Por qué haría eso?”

“Porque lo que hacemos es importante”.

“Eso es lo que dijo”.

Gryph apretó el hombro de Sean en señal de solidaridad y luego miró el arma. “¿Funciona?”

Sean agarró la varita, con una sonrisa de disgusto en la cara. “Sólo hay una forma de averiguarlo”. Giró el arma hacia sí mismo. Los ojos de Gryph se abrieron de par en par, y alcanzó a Sean, pero el arma se disparó antes de que pudiera detenerlo.

59

Gryph esperaba que la varita disparara un dramático haz de energía, o un pulso de rayo, algo que satisficiera el esfuerzo y el dolor que había supuesto su fabricación. Pero no hubo nada de eso. En lugar de eso, la más pequeña de las distorsiones, como un rayo de calor que atravesaba el aire, destelló desde la punta de la varita hacia el pecho de Sean.

Los músculos de Sean se congelaron como los de un hombre que sufre una descarga eléctrica. Intentó hablar, pero el único sonido que salió de su boca fue un jadeo. Un hilo de baba se deslizó por la comisura de la boca y sus ojos se pusieron en blanco.

"¡Atrápalo!" Gryph gritó y Errat extendió sus enormes manos y atrapó al jugador más pequeño. Lo tiró al suelo y Gryph se arrodilló, colocó dos dedos en la sien de Sean y lanzó *Enlace Telepático*.

Gryph cerró los ojos y envió su conciencia a través del enlace. Bajó como un rayo por un vórtice de colores arremolinados y aterrizó en la habitación de un niño. A su lado estaba Sean. El hombre parecía ajeno a la presencia de Gryph, y se limitaba a mirar a un niño tumbado en su cama, acariciando a un viejo golden retriever. Había lágrimas en los ojos del niño.

"Te va a encantar la granja", dijo el joven, acariciando al perro con suavidad. "Recibirás muchas caricias y podrás correr todo lo que quieras". El niño moqueó y se volvió hacia la puerta cerrada de su habitación. Su mirada atravesó a Gryph y éste se dio cuenta de que el chico era un joven Sean.

La puerta se abrió un segundo después y la amable voz de un hombre llamó. "Sean, es la hora". El hombre entró, levantó al perro de la cama con un gruñido y lo sacó de la habitación. El joven Sean lo siguió, con los ojos empañados.

"A Buster le encantará la granja, ¿verdad, papá?"

"Lo hará, hijo. Lo pasará muy bien".

Padre e hijo salieron de la habitación y entonces el mundo volvió a

cambiar, sacando a Gryph y Sean de la memoria de Sean.

Estaban de nuevo en el suelo, cerca del *Motor de Orden,* y los ojos de Sean se abrieron de golpe. “Tranquilo, tranquilo”, dijo Gryph. Sean inhaló al recuperar la conciencia y Gryph lo sostuvo hasta que sus emociones se calmaron.

“Oh, Buster, maldita sea”, dijo Sean, con un sollozo desgarrado que se convirtió en un ceño fruncido. “Bueno, a la mierda. No puedo creer que mis padres me hayan engañado con la vieja mentira de ‘vamos a llevar al perro a una granja’”. Dejó que Gryph le ayudara a ponerse en pie. “Que grupo de idiotas”.

“¿Así que el arma funciona?” preguntó Gryph mirando al tembloroso jugador.

“Aparentemente”, dijo Sean, frotando un antebrazo contra su nariz y oliendo.

“¿Estás bien?”

“Echo de menos a Buster”, dijo Sean con un sollozo.

“Sí, parecía un buen perro”.

“El mejor”, dijo Sean, limpiándose la nariz. “Hacía esta cosa con la pata, cuando quería jugar”. Sean se burló de un perro que le daba una bofetada en la cara. “Claro que a veces dolía, pero me encantaba”.

Un “MmmmHmmm” gutural interrumpió el agradable momento. “Odio ser un idiota, pero creo que debemos apresurarnos. Este tipo se está moviendo”. Gryph y Sean se volvieron para ver a Lex señalando la esfera de energía contenida en el *Motor de Orden*.

El Azote se movía, lenta pero inexorablemente. Gryph miró fijamente los ojos negros moteados del hombre y vio una determinación que rayaba en los celos. En ese momento Gryph comprendió que el hombre no se detendría, nunca. Y entonces, gracias a su habilidad de *Identificar*, comprendió algo más.

“No vamos a ninguna parte”.

“¿Qué?” chilló Lex, agarrando su brazo roto. “¿Por qué diablos no?”

Gryph señaló hacia el Azote. “Porque puede ayudarnos a encontrar a Brynn”.

“¿Cómo puedes saber eso?”

“Llámalo corazonada”.

“¿Vas a entrar ahí por una corazonada?”

“Si tienes una idea mejor, soy todo oídos”.

“No la tiene”, dijo Vonn.

“Puede que sí”, replicó Lex y miró a Vonn.

“Lex, ¿tienes una idea mejor?”

Lex movió la cabeza hacia arriba y hacia abajo espasmódicamente. “Ss..... ¡No! No tengo, eso no significa que tu estúpida idea gane”.

“Lex, esto es por lo que estoy aquí. Necesito salvar a Brynn, así

como..."

"Debo proteger a Gryph", murmuró Lex molesto. "Sí, entiendo todo eso, pero este tipo nos pateó el trasero a todos, y luego vino aquí y destrozó al archon como si fuera un Threepio de tienda de dólares".

"Tengo algo que el archon no tenía". Gryph levantó la mano y un resplandor plateado se formó a su alrededor, convirtiéndose en un faro casi cegador.

"Sabes que todos podemos hacer brillar nuestras manos", gimió Lex con voz derrotada. "Eso no te hace especial".

"Sí, y necesitaré todas tus brillantes manos para que esto funcione".

Unos minutos más tarde, Gryph terminó de explicar su plan y se había lanzado una serie de potenciadores. Los demás se colocaron en sus lugares, listos para hacer su parte. Lex y Vonn estaban detrás y a cada lado de Gryph. Ovrym y Errat estaban detrás de Lex. Sean estaba detrás de los demás con aspecto inseguro.

Lex miró a Gryph. "Voy contigo".

"No estás en forma para pelear con nadie, y te necesito aquí. Y si sucede lo peor, tienes que ir por Brynn". Buscó en su bolso y tomó una de las *pociones de salud avanzada* y se la entregó a Lex. "Tomará unos días, pero tu brazo sanará, suponiendo que no hagas nada tonto con él mientras tanto. Quédate aquí y cúrate".

"Amigo". Lex se movió para detener a Gryph, pero Errat y Ovrym lo contuvieron. Lex bajó la mirada y luego asintió lentamente. "Si consigues que te maten o te coman, le daré una patada a tu cadáver. Puede que tenga el brazo roto, pero mis pies pateadores están como la seda". Pateó un objetivo invisible varias veces como prueba.

"Me parece justo", dijo Gryph con una sonrisa irónica. Miró a los demás. "¿Todos listos?" Una ronda de asentimientos confirmó que lo estaban. Errat apretó a Lex, deteniendo cualquier último intento de proteger a Gryph.

Gryph se volvió hacia el Azote. En el tiempo que les había llevado el plan, el Azote se había movido apenas un milímetro. *Esto tiene que funcionar*. Agarró el trozo de cuerda de seda de araña y movió la otra mano a través de los intrincados gestos necesarios para lanzar *Animar cuerda*. Detrás de él se elevó el resplandor del *mana* azul y blanco.

"Ahora", dijo Gryph y lanzó la cuerda hacia la esfera de tiempo ralentizado, activó sus *Botas de Destreza* y luego saltó. Un segundo después, una docena de *rayos la Orden* pasaron por delante de Gryph y entraron en el *motor de la Orden.* Los rayos de energía se ralentizaron al instante y luego les siguió la longitud de la cuerda animada.

Gryph atravesó el horizonte de sucesos y entró en el *Motor de Orden* y, durante un brevísimo instante, sintió que lo destrozaban. ¿Porque mi cuerpo se mueve a dos velocidades diferentes? pensó

Gryph, pero luego lo atravesó y la sensación cesó.

El tiempo volvió a la normalidad y Gryph observó cómo los *Rayos de Orden* golpeaban al Azote. Como era de esperar, la fuerza de los golpes hizo que el hombre gruñera de dolor y se tambaleara. También, como era de esperar, los rayos causaron un daño mínimo, ya que la *Armadura Magebane* del azote absorbió un gran porcentaje del *mana*.

Hasta aquí todo bien, pensó Gryph y envió una orden mental a su cuerda. La longitud de la seda blanca y dorada brillante se lanzó hacia adelante y se envolvió alrededor del brazo de la espada del Azote, deteniendo el avance de la hoja. Gryph envió la orden de *obligar* a la cuerda, pero no se sorprendió cuando el Azote ignoró el intento de dominación mental.

El Azote gruñó más por la irritación que por el dolor y sus ojos se clavaron en la cuerda cuando ésta le retorció el brazo, obligándole a soltar la espada. Gryph desplegó su lanza y se lanzó hacia delante potenciándola con *Golpe Penetrante, Empalar* y *Mordisco de Yrriel*.

La punta de la lanza estaba a escasos centímetros de la cara del Azote cuando el mundo brilló y el espectro de alma se movió. Gryph frunció el ceño, irritado. No había esperado que el ataque funcionara, pero eso no significaba que no estuviera malhumorado por ello. La irritación estalló en dolor cuando los dedos de la otra mano del Azote se clavaron en las costillas de Gryph.

El dolor estalló a través de Gryph y su *salud se redujo* en 100 puntos. Por *supuesto, este imbécil también es un ninja*. Gryph se dobló por la cintura por la fuerza del golpe cuando el Azote lanzó su rodilla hacia arriba y hacia la cara de Gryph. El dolor estalló en una salpicadura de sangre cuando el golpe rompió la nariz de Gryph y le robó otros 100 de su *Salud*. Gryph cayó hacia atrás, perdiendo el agarre de su lanza, cuando un tercer golpe le alcanzó en la garganta y le causó otros 150 puntos de daño.

Gryph oyó un chillido estrangulado y se dio cuenta de que era su propio grito fallido. Apenas habían transcurrido cinco segundos de esta batalla y su *salud* ya había bajado a 164. El siguiente golpe podría matarlo, y no podía permitirlo. El Azote tiró de su brazo hacia atrás y lo hizo caer en el lado de la cabeza de Gryph. Antes de que el dolor lo alcanzara, Gryph activó su habilidad de nivel *Refracción*. El Azote emitió un gruñido de dolor y conmoción cuando la fuerza del golpe le hizo retroceder.

Usas Refracción.

Refracción es la habilidad de nivel de aprendiz de la armadura ligera y te permite refractar el daño de un ataque exitoso sobre el atacante. Esta habilidad se puede utilizar una vez al día en tu nivel actual.

Has refractado 150 puntos en el Azote.

El Azote se tambaleó hacia atrás más por la conmoción que por el dolor. Gryph aprovechó el breve respiro y activó *Llamarada Lunar*. Su coraza explotó con una brillante luz blanca y el calor curativo fluyó a través de él hasta los 280 puntos, devolviéndole casi toda su *salud*. *Pero eso sólo se puede hacer una vez, amigo*, oyó decir a Lex en su cabeza, sabiendo que era su propio subconsciente imbécil.

Gryph se apartó del Azote y cogió su lanza. Una mirada de rabia llenó los ojos del espectro de alma y extendió su brazo libre, con la mano resplandeciente de *Mana* amarillo ardiente. En medio del pánico, Gryph lanzó *Escudo de Vida.* Una burbuja de energía verde translúcida se cerró a su alrededor mientras un chorro de llamas salía de la mano del Azote.

Una sonrisa malvada recorrió el rostro del espectro de alma mientras las llamas devoraban el escudo de Gryph. *Maldita sea, la Magia de Fuego te vuelve loco*, pensó Gryph y luego entró en pánico al ver que el contador de *Salud del escudo* descendía más rápido que un avión en picado que hubiera perdido todos los motores.

Extendió ambas manos y lanzó una andanada de *Rayos de Alma*. Los fragmentos de energía plateada se estrellaron contra el pecho del Azote y el hechizo de *las llamas* cesó. Un segundo después, su *Escudo Vital* parpadeó y falló. El Azote sonrió y volvió a levantar la mano.

Gryph envió una orden desesperada a su cuerda y vio cómo la longitud de la seda de araña se desplegaba parte de su longitud desde el brazo de la espada del Azote y se encajaba alrededor de su brazo libre. La cuerda tiró justo cuando las renovadas *Llamas* se desprendieron de la palma del espectro, explotando hacia el techo. El Azote aulló de rabia y dolor cuando la cuerda le arrancó los brazos hacia atrás. Miró a Gryph y las motas plateadas de sus ojos desaparecieron, sustituidas por una profunda luz negra y púrpura.

Mierda, pensó Gryph, reconociendo el color de la *Magia de la Muerte*, y trató de apartarse. De los ojos del Azote brotaron dos haces de energía necrótica desgarrada que se clavaron en Gryph. Un dolor espantoso lo recorrió cuando la energía putrefacta empezó a matar células individuales de su cuerpo. Escupió sangre y su carne empezó a desecarse.

En segundos había perdido casi la mitad de su *salud*. El dolor era incapacitante y Gryph sabía que, si no hacía algo pronto, moriría. Su mente se agitó y el recuerdo del primer truco que había aprendido al entrar en los Reinos se abrió paso entre la niebla. Con un esfuerzo hercúleo, arrastró los cinco *puntos de atributo* que le quedaban a *Constitución*. Sintió una oleada de vida y su barra de *Salud* se rellenó al instante.

El Azote parpadeó sorprendido cuando su ataque mortal cesó, sus ojos volvieron a la normalidad. “¿Cómo sigues vivo?”, espetó el Azote

conmocionado.

Gryph quería reírse del Azote, quería burlarse de él, pero desgraciadamente el truco no había hecho nada para contrarrestar las desventajas del hechizo de muerte.

Desventaja añadida: *Envenenamiento necrótico.*

Sufres Envenenamiento Necrótico debido a la exposición a altas cantidades de energía de la Magia de la Muerte. Tus atributos físicos se reducen en un 80% y sufres de agotamiento.

Enfriamiento: *1 minuto.*

Nota: *Debido a tu 50% de resistencia al Envenenamiento, la reducción de atributos y el enfriamiento se reducen a la mitad.*

Una tos seca hizo que una salpicadura de sangre pasara por los labios de Gryph. Se sentía débil, decrépito, como un anciano a punto de dar su último aliento. Voy a *morir*, se dio cuenta. Mientras el Azote caminaba hacia Gryph, una bruma cambiante de humo negro brotaba de su espalda. Formó un cuarteto de tentáculos que se hicieron más sólidos a medida que se arqueaban hacia arriba y alrededor de sus hombros.

Gryph intentó levantar una mano, pero apenas podía moverse. El Azote bajó la mano, agarró el borde de la coraza de Gryph y lo arrastró hacia arriba, acercándolo. Gryph vio que la cascada de estrellas volvía al negro vacío de los ojos del Azote y sintió miedo.

“Vamos a darte una opción”, dijo el Azote. “Puedes morir una muerte sin sentido o unirte a nosotros y servir a un propósito superior”.

Los tentáculos de humo aceitoso se solidificaron en las cabezas y cuerpos de cuatro serpientes de escamas negras. Abrieron sus bocas, sisearon y chasquearon sus mandíbulas sobre Gryph.

60

El dolor se apoderó de Gryph y en cuestión de segundos las serpientes espectrales habían reducido su *salud* a unos míseros 25 puntos. Entonces, sin previo aviso, las cuatro bocas con colmillos lo soltaron. Gryph escupió un trago de sangre y trató de concentrarse en el dolor.

"¿Dijiste algo?" Dijo Gryph, su voz quebrada y patética.

"Hemos dicho que te estás muriendo, nada puede cambiar eso. Pero la muerte no tiene por qué ser el final. Te ofrecemos una opción. Puedes elegir la desolación de cualquier vida posterior que tu alma se haya ganado, o puedes elegir una vocación más elevada y dedicar todo lo que eres al servicio del Alto Dios."

"Estás hablando de Aluran, ¿verdad?" dijo Gryph, golpeando débilmente el pecho del Azote. "¿Él y tu son compañeros?" Su mano se aferró a una piedra preciosa salpicada de plata en el cuello del Azote. "Es un bonito collar".

La furia llenó los ojos del Azote, y las serpientes se retiraron. Como una sola, sisearon a Gryph. "Servimos al Alto Dios en todo. Tenemos un significado. Tenemos un propósito. Búrlate de nosotros por tu cuenta y riesgo. Elige ahora. ¿Te deleitarás en su santa luz o caerás en la oscuridad de la muerte sin propósito?"

Gryph murmuró en voz baja, mientras su mano se movía por el pecho del Azote como un borracho.

"¡Dale un propósito a tu alma!", rugió el Azote, sin notar el tenue resplandor plateado que se formaba alrededor de la mano de Gryph. "Elige ahora, servicio o muerte".

Gryph sonrió y miró al Azote directamente a los ojos, dejando caer la fachada de falsa confusión y debilidad. "Creo que optaré por la tercera opción". Los ojos del Azote se abrieron de par en par, alarmados, y las serpientes que se cernían sobre él se movieron para atacar.

Llegaron demasiado tarde.

Gryph cogió la gema, un artefacto que su habilidad de *Identificación* denominó *Relicario de Almas,* y terminó de lanzar *Emancipación.*

La luz plateada pura fluyó hacia la gema y arrastró la conciencia de Gryph con ella. Bajó por un túnel de luz multicolor y luego se encontró dentro de la extraña dimensión de bolsillo del *Relicario de Almas.* Gryph había experimentado un lugar similar una vez, cuando había viajado al interior del refugio de almas del Rey del Túmulo. Mientras que aquel mundo era un reflejo del hogar de la infancia de Simón, éste se presentaba como una interminable extensión de desierto árido. Los tenues restos de un sol moribundo proyectaban un brillo nefasto sobre el duro terreno.

Gryph sobrevoló el paisaje, con el cuerpo enrojecido por el resplandor positivo de un alma libre. Giró y se zambulló. Debajo de él se veían docenas y docenas de aberturas circulares. Gryph voló más bajo y se quedó flotando. Cada agujero era un pozo inmensamente profundo. Extendió sus sentidos por uno de ellos. En el fondo, mucho más allá del alcance de sus ojos, percibió un alma, atrapada, asustada, anhelando el contacto, anhelando la liberación.

"Son libres", dijo Gryph en un susurro que reverberó por toda la tierra sobre y en las fosas. Los gritos desesperados de esperanza se elevaron en una canción mientras los espíritus plateados y etéreos salían de las fosas, cada uno de ellos gimiendo de alegría. Como uno solo, el cuadro espectral se puso de pie y miró fijamente a Gryph.

Gryph flotó hasta el suelo y aterrizó con pies ligeros frente a los espíritus dispuestos. Había hombres y mujeres, jóvenes y viejos. Todos tenían expresiones desesperadas de confusión y pérdida. Una de ellas, una niña de no más de doce años se adelantó.

"¿A dónde vamos?"

Gryph se detuvo un momento. No sabía adónde irían ahora que los había liberado. Pensó en la burla del Azote y comprendió la mentira que la criatura había utilizado para engañar. "Puedes elegir la tristeza de cualquier vida posterior que tu alma se haya ganado". Gryph había visto partes, los más mínimos indicios del viaje de su alma. El alma era eterna, y por muy desgraciada que fuera la vida que uno había vivido, el alma siempre tenía la oportunidad de ganarse la redención en la siguiente.

Suspiró y se arrodilló ante la forma de alma resplandeciente de la niña. "No sé lo que te ocurrirá, a ninguno de ustedes, cuando se vayan de aquí, pero hay algo que existe ahí fuera, que te será negado para siempre si te quedas aquí".

"¿Qué es eso?", preguntó la chica, con una lágrima desesperada recorriendo su rostro.

"Esperanza".

La chica sonrió y se volvió hacia sus compañeros de alma. Un momento después, se lanzó hacia arriba en estelas de luz plateada. Gryph la observó elevarse hacia el cielo y luego, como si atravesara un umbral invisible, se iluminó con el brillo de una estrella recién nacida y desapareció.

Una a una, el resto de las almas reunidas hicieron lo mismo. Pronto el duro paisaje quedó vacío, salvo por Gryph y la forma espectral de una mujer. Gryph la reconoció. Era la mujer Vex que el Azote había matado.

"¿Cuánto tiempo he estado aquí?"

"No más de una hora".

Sus ojos se dirigieron a Gryph. "No puede ser. Se sentía... eterno". Gryph no tenía respuestas para ella y simplemente se encogió de hombros. "Si me voy, los Príncipes del Caos descargarán su ira sobre mí". Se giró y miró a través del austero desierto del *Relicario*. "Pero eso es mejor que esta nada interminable. Te lo agradezco". Entonces se elevó hacia el cielo, se iluminó y desapareció.

Un estruendo se acumuló en el suelo y alrededor de Gryph las fosas se llenaron y cerraron. Pronto el estruendo se detuvo, dejando un único pozo. Gryph se acercó al borde y miró hacia abajo. Ésta era infinitamente profunda y antigua.

Un grito desgarrador salió del pozo y un torrente de oscuridad tiró a Gryph al suelo. Se puso en pie, lanzando instintivamente *Escudo del Alma.* Un instante después de que terminara de lanzarlo, una masa de humo cargada de hollín se estrelló contra el escudo con un grito lleno de rabia. Gryph gruñó, deseando que el escudo aguantara. Un momento después, la mancha de oscuridad que fluía se retiró y se convirtió en la forma de una mujer humana de pelo negro.

"Tú eres el Azote".

Su mirada de odio provocó un escalofrío en el alma de Gryph. "Has liberado a mi propiedad", dijo la mujer con un siseo.

"He liberado a los que encarcelaste".

"Blasfemo. Se entregaron al Alto Dios. ¿Quién eres tú para robarles su elección?"

"Su elección fue una mentira, como lo son las palabras de su falso dios. Aluran, Bechard, Morrigan, cualquiera que sea el nombre que se dé a sí mismo, no es más que un pequeño hombre aterrorizado por el destino que se ha ganado. Y yo lo mataré".

"Él es el Dios Supremo. Le he servido desde el principio de los tiempos, y le serviré hasta que se convierta en el Todo Eterno". Se abalanzó sobre él, y su cuerpo se expandió hasta convertirse en una aparición con garras de humo y llamas plateadas.

Gryph extendió la mano y soltó una ráfaga de *rayos de alma*. Explotaron en el Azote y la enviaron volando hacia atrás. La potencia

de su ataque sorprendió a Gryph. ¿Acaso la Magia del Alma es más fuerte aquí?

El Azote se puso en pie y se agarró a su costado, sorprendido por el daño que había recibido.

"Dime dónde está Ferrancia", exigió Gryph.

"¿La Diosa Mensajera?", preguntó sorprendido el Azote. "Ella sirve al Alto Dios, al igual que yo. ¿Qué podrías querer de ella?" El Azote miró a Gryph con extrañeza. Luego sonrió. "¿Te interesa?"

Gryph apretó los dientes, negándose a darle nada al Azote.

"Guarda silencio si lo deseas. No te ayudará. Soy el Azote, y este es mi mundo. Aquí lo veo todo, lo sé todo. ¿Cómo crees que convencí a tantas almas para que se unieran a la quintaesencia? Expuse sus miedos y les mostré sus destinos si rechazaban al Alto Dios".

"Les mentiste".

"La verdad es tan... subjetiva. Cuando el Alto Dios se convierta en Eterno, su verdad será la única verdad". El Azote se lanzó contra Gryph, esquivando otra ráfaga de sus *Rayos de Alma. Se* estrelló contra el *Escudo de Almas* de Gryph y, de alguna manera, se abrió paso a través de él. Se aferró a su pecho y sus pies traseros se convirtieron en garras cargadas de humo que le desgarraron el estómago. Le agarró la cabeza con las manos y empezó a apretar. "Me pregunto qué hará el Alto Dios con Ferrancia cuando se entere de tu interés. Quizás me deje llevarla".

El Azote apretó más fuerte y Gryph gritó. Le dio un débil puñetazo, incapaz de desalojarla. Entonces, en lo más profundo de su ser, un cálido resplandor se expandió por su cuerpo hasta llegar a su frente. Su *Divinidad Prime* se encendió. La luz ardiente se derramó sobre el Azote, y ella gritó, cayendo al suelo. Se puso a cuatro patas como una criatura insectívora y lo miró sorprendida.

"Te conozco", escupió. "Eres uno de los traidores".

"Lo único que necesitas saber es que soy tu perdición".

Volvió a escupir y saltó hacia él. Gryph extendió la mano y atrapó al Azote por el cuello. Le desgarró los brazos y la cara con sus garras y el ácido ardiente fluyó a través de él. Ignoró el dolor y comenzó a hechizar.

"No le harás daño. No harás daño a nadie, nunca más". La energía plateada se enroscó en su muñeca y habló con una voz clara y tranquila. "Me gustaría poder decir que espero que encuentres la paz. Que algún día puedas reparar las manchas de tu alma". Gryph terminó de lanzar *Rendición del alma* y empujó el encantamiento hacia el Azote. "Pero estaría mintiendo. Quiero que ardas".

El sonido de cien mil trozos de tela desgarrándose se elevó a través del árido paisaje cuando el cuerpo espectral del Azote se rompió y partió. La luz plateada se encendió y luego, con un estruendo, su alma

brilló hacia el cielo y desapareció.

Gryph levantó la vista y luego cayó de rodillas. Un sabor rancio le llenó la boca y sintió que su propio ser estaba manchado. Ahora comprendía la advertencia que había acompañado a *Rendición del alma* y se preguntaba a qué consecuencias se enfrentaría por cruzar esa línea.

No podía, no quería pensar en ello. Afrontaría las consecuencias de sus actos cuando llegara el momento. Por ahora, tenía un trabajo que hacer. Miró hacia arriba, sintió que se transformaba en pura materia de alma y se elevó. Un momento después estaba de vuelta en su propio cuerpo.

Los pulmones de Gryph se agitaron, como un hombre que se despierta de la muerte. Todo el dolor de su anterior batalla con el Azote le golpeó y cayó de lado. Frente a él, con los ojos muy abiertos y vacíos, estaba el hombre que había sido huésped del Azote. Sin alma, su cuerpo se derrumbó. El *Relicario de Almas* se desprendió de su cuello y cayó al suelo cerca de Gryph.

Gryph alargó la mano y rodeó la piedra preciosa. Las almas que habían iluminado la piedra lisa habían desaparecido, dejando sólo una profunda negrura. Gryph se llevó el *Relicario* al pecho y echó una última mirada al hombre cuyo cuerpo había albergado multitudes. Quién había sido en vida, Gryph nunca lo sabría. Con suerte, su alma encontraría la paz.

Es hora de encontrar a Brynn. Gryph centró su atención en el *Relicario de Almas* y activó *la Psicometría*. La cualidad le permitía leer las impresiones dejadas en los objetos. Entre ellas se encontraban los recuerdos de los que habían tocado o poseído el objeto, los acontecimientos importantes que habían ocurrido en torno al objeto y toda una serie de otras impresiones.

La mente de Gryph se vio abrumada por las imágenes, tan rápidas y veloces que no pudo concentrarse. Abrió la boca para gritar mientras las emociones de docenas de almas se abalanzaban sobre él, cada una de ellas pidiendo atención.

Normalmente, Gryph tendría más que una oportunidad de filtrar las imágenes en busca de la información que buscaba, pero ésta no era una situación ordinaria. El *Relicario* había acogido a más de cincuenta almas, cada una de las cuales experimentaba todo lo que había en las inmediaciones del *Relicario*. El ataque fue demasiado para la mente de Gryph, que ya estaba agotada, y las visiones se fracturaron y desaparecieron.

Gryph rodó sobre su espalda con un gruñido de dolor y miró hacia arriba. Forzó los músculos y sacó una poción curativa de su mochila. La ingestión del líquido caliente le alivió lo suficiente como para abrir los ojos. La magia líquida de la poción se abrió paso a través de él,

eliminando los últimos vestigios del daño necrótico de su cuerpo. Y con ello el dolor.

¿Te he fallado Brynn?

A su alrededor, la esfera resplandeciente del *Motor de Orden* palpitaba, se atenuaba y desaparecía.

61

Gryph?" Lex gritó. "Ya era hora".

Varios pares de manos levantaron a Gryph para que se sentara. Parpadeó para alejar los últimos vestigios de dolor y vio a Lex y Errat arrodillados junto a él. Sean estaba junto a ellos mientras Vonn y Ovrym tenían las armas desenfundadas y apuntando al Azote.

"Todavía respira", dijo Vonn con aprensión y levantó el brazo de su espada.

"¡No!" Gryph gritó alarmado. "Lo necesitamos vivo".

"Es demasiado peligroso", dijo Ovrym.

"Ya no. No es más que una cáscara vacía y sin alma", dijo Gryph. Los ojos de Ovrym se abrieron de par en par y Gryph temió que el xydai lo juzgara por su uso de *Rendición del alma*, pero el hombre no dijo nada y volvió a enfundar su espada.

Lex y Errat lo ayudaron a ponerse de pie. Miró a Lex sorprendido. "¿Tu brazo?"

"Todo curado", dijo Lex, moviéndolo de un lado a otro como un pajarito tratando de volar. "Te fuiste un buen rato"

"¿Un rato?" Los ojos de Gryph se dirigieron al *Motor de la Orden*. "¿Cuánto tiempo estuve allí?"

"Casi una semana", dijo el archon, entrando en la habitación. Gryph se quedó con la boca abierta y miró a Sean.

"Sí, aparentemente el archon es la torre, y la torre es el archon. Así que la torre acaba de hacer un nuevo cuerpo para él ... sí mismo. Es un poco difícil de entender". La voz de Sean era la de un hombre aliviado de una pesada carga.

"Me habría reformado antes, pero estaba usando mis recursos para curar el agujero en la torre hecho por la forma rúnica caótica de los Vex. Me costó importantes reservas de *mana*, pero creo que he contrarrestado esa debilidad".

"Bueno, me alegro de tenerte de vuelta, y mi agradecimiento por proteger a Sean. Él y su arma estarían en manos de Aluran si no lo

hubieras hecho".

"Lo que haces es importante en más sentidos de los que podemos saber". El archon bajó la cabeza. "Pero agradezco el reconocimiento".

"¿Importante cómo?" Preguntó Lex.

El archon se volvió hacia el NPC, ladeando la cabeza con curiosidad. "Te lo diría si lo supiera, pero no lo sé, así que no puedo. Sólo sé que es cierto".

"Nunca nadie ha dicho más palabras sin decir menos", murmuró Lex.

"Lo haces cada vez que abres la boca". dijo Vonn.

Lex frunció el ceño, pero se negó a morder el anzuelo y se volvió hacia Gryph. "¿Sabes dónde está Brynn?"

"No. Intenté usar la *Psicometría*, pero había demasiadas imágenes para procesar. Sé que el Azote estuvo con ella recientemente, pero no pude obtener ninguna otra información". Gryph miró al Azote, cuyo pecho subía y bajaba con un ritmo inquietantemente tranquilo. "Pero él lo sabe".

"¿Cómo lo sabes?" preguntó Ovrym.

"Porque se jactó de meterle miedo al Panteón".

"Sí, pero ya no parece un tipo hablador", murmuró Lex.

"No necesita hablar", dijo Gryph y se arrodilló para lanzar un *Enlace Telepático* sobre el Azote. Cerró los ojos y empujó su mente hacia el Azote. La conexión comenzó a formarse y luego falló, empujando a Gryph hacia afuera. "Mierda".

"Sabía que eso no funcionaría", dijo Lex. "Su cuerpo puede seguir vivo, pero eso no significa que haya alguien en casa con quien hablar. Aceptémoslo, estamos jodidos".

"Quizá no", dijo el archon. "La mente biológica no es tan diferente de las matrices utilizadas por el Señor del Orden. Ambas son motores computacionales. Su versión biológica es mucho más simple, más primitiva, pero el concepto subyacente es el mismo. Mientras este cuerpo viva, la información debería seguir existiendo dentro del cerebro".

Lex frunció el ceño ante el archon. "Te haré saber que esta mente biológica contiene un Léxico entero, así que tal vez tu aparato de matriz de órdenes no sea tan bueno".

"Contienes dentro de ti un vasto potencial, pero mientras estés en deuda con los caprichos de tu mente biológica, nunca alcanzarás todo tu potencial".

"¿Acaba de llamarme tonto?" Lex le preguntó a Vonn.

"El hecho de que hayas tenido que preguntarme debería responderte a esa pregunta", dijo Vonn.

Gryph hizo callar a ambos hombres y se volvió hacia el archon. "¿Así que dices que puedes acceder a los recuerdos del Azote?"

“En cierto modo. Creo que puedo implantar mi código base en su mente”.

“¿Hay algún peligro?”

“No para mí. Si la integración falla, entonces me reformaré una vez más. Sin embargo, el daño hecho al cerebro si fallo haría insostenible un segundo intento”.

“No veo que tengamos otra opción”, dijo Gryph.

“Muy bien. Desactivaré este cuerpo. Una vez que esto ocurra, retiren mi *matriz central* y colóquela en el pecho desnudo del cuerpo. Tardará nueve minutos y cuarenta y seis segundos para que mi código se funda con el cuerpo y se abra camino hasta el cerebro”.

“Perfecto, eso nos dará el tiempo suficiente para revisar las cosas de este tipo y distribuir el botín”. Lex dijo, sonriendo a Gryph como un niño emocionado por abrir su calcetín de Navidad.

Gryph negó con la cabeza. “Nos vemos en diez”. El archon asintió, se apagó y su placa pectoral se abrió, revelando el globo energético del núcleo del archon. Gryph retiró con cuidado la *matriz central* mientras Ovrym exponía el pecho del cuerpo. Gryph colocó el núcleo en el cuerpo. Del núcleo salieron finos filamentos de luz que se introdujeron en la carne del Azote, convirtiendo la piel bronceada en un blanco pálido, casi brillante.

“Bueno, eso es un poco espeluznante”, dijo Lex y luego aplaudió con avidez. “¿Qué tal si saqueamos un cuerpo?”

Gryph sonrió, por una vez tan emocionado como Lex por ver el botín que había dejado el Azote. Activó Identificar y examinó el traje de tela mágica de plata que había resultado tan eficaz contra ellos en la batalla.

Encontraste Magebane Aegis (Armadura Ligera) (Magia del Caos).

Clase de artículo: *Mayor.*

Categoría del artículo: *Pasivo/Activo.*

Bonus a la CA: *+22 (+5 de bonus por objeto mayor).*

Este fino traje de material negro plateado proporciona la misma protección que un conjunto completo de cota de malla élfica mejorada, y capacidades de reducción de mana.

Poder pasivo (1):

Reducción de mana: *Cuando se usa, todos los hechizos entrantes ven reducida su eficacia en un 0,5% por nivel de Dominio de la Magia del Caos.*

Poder pasivo (2):

Absorción de mana: *Cuando se lleva la armadura, absorbe un 0,5% del Mana de cualquier hechizo por nivel de dominio de la Magia del Caos. Este mana se añade a la reserva de mana del usuario.*

Poder pasivo (3):

Ajustada: *Esta armadura está diseñada para el Azote. Bonus de CA de +20% y velocidad de +20%.*

Nota: *Esta armadura está dañada y debe ser reparada por un Tejedor Místico experto*

antes de ser utilizada.

"Bueno, eso apesta", dijo Lex. "¿Supongo que uno de ustedes es un *Tejedor Místico*?" Miró a Errat expectante.

"No, pero a Errat le gustaría algún día tejer, hacer punto y coser prendas mágicas".

"Sigue soñando ese sueño Versace". Lex le entregó la *Magebane Aegis* a Gryph. "Supongo que querrás conservar esto". Gryph asintió y colocó el objeto en su mochila del alma.

Encontraste la Garra de Argent (Hoja corta) (Magia Chtónica).

Clase de artículo: *Mayor.*

Categoría del artículo: *Pasivo/Activo.*

Una espada corta forjada a partir de una garra de Argent el Lobo Infernal, un general de los ejércitos cthónicos del Abismo. Se perdió durante la Vigésima Cuarta Guerra Civil Abisal. Cualquier criatura cthónica que vea esta espada atacará al usuario en cuanto lo vea. Se ha fijado una importante recompensa por la devolución del arma, pero cuidado, negociar con un ser cthónico está plagado de dificultades y peligros.

Poder pasivo (1):

Daño cthónico: *Al impactar con éxito, la hoja hace 0,25 puntos de daño cthónico adicional por nivel de Dominio de la magia cthónica.*

Poder pasivo (2):

Golpe certero: *Reduce la eficacia de las habilidades de Esquiva y Armadura de un oponente en un 0,5% por nivel de Dominio de las cuchillas cortas.*

Potencia activa (1):

Vorpal: *Esta hoja tiene cualidades vorpal que permiten al usuario aumentar las posibilidades de obtener un golpe crítico en un 50% cuando se activa. El usuario tendrá usos diarios equivalentes a su nivel en Dominio de la hoja corta.*

NOTA: *La Garra de Argent ha sido emparejada con un bastón/vaina que oculta su naturaleza a los demás. Mientras permanezca en la vaina, ningún ser cthónico percibirá su verdadera naturaleza.*

La Garra de Argent era un arma increíble. Si Gryph no hubiera poseído ya el Bastón *de Guerra del Rey de los Elfos, se* habría ceñido esta espada a la cintura. Pero sí poseía la lanza y había invertido mucho en su habilidad de *bastones y lanzas*. Además, ni siquiera había blandido una espada corta desde que llegó a los Reinos, por lo que los impresionantes poderes del arma le servirían de poco. Sería pura codicia miope si acaparara la espada.

Extendió la empuñadura a Vonn, cuya inusual mirada de sorpresa y gratitud hizo que Gryph estuviera seguro de que era el hombre adecuado para empuñar la espada. El templario semielfo estaba tan abrumado por la gratitud que las palabras le fallaron y se inclinó ante Gryph.

"De nada". Gryph lanzó una mirada de reojo a Lex, esperando que

su NPC se quejara, pero sorprendió a todos dándole una palmada en la espalda a Vonn en señal de felicitación. *Tal vez aún haya esperanza para él.*

Gryph dirigió su mirada hacia el *Relicario de Almas*, pero supo, antes de que la indicación de *Identificar* llenara su visión, que se quedaría en su bolsa de almas hasta que pudiera asegurarlo en la bóveda de Dar Thoriim. Nunca más un Azote de Almas amenazaría los Reinos.

Encontraste un Relicario de Almas (Magia del Alma).

Clase de objeto: *Artefacto.*

Categoría del artículo: *Pasivo/Activo.*

Este collar contiene una gema que parece un gran ópalo negro azabache, pero que en realidad son los restos densamente comprimidos de almas consumidas. Ha sido imbuido con el poder de absorber las almas que lo deseen en una dimensión de bolsillo, donde son encarceladas y esclavizadas. Estas almas encarceladas existen en un estado colectivo, conocido como quintaesencia, y obedecen las órdenes del usuario.

Potencia pasiva:

Coerción: *El usuario puede apuntar a las debilidades de cualquiera que esté intentando asimilar a su quintaesencia.*

Potencia activa (1):

Poder de muchos: *El usuario puede aprovechar las Habilidades, Ventajas, Habilidades de Rango, conocimientos y recuerdos de cualquier alma contenida en la quintaesencia. Gestionar tantas habilidades y personalidades dispares es difícil, pero mejorará con la experiencia.*

Nota: *Un alma debe aceptar voluntariamente unirse a la quintaesencia, pero el usuario del Relicario no está obligado a ser sincero con sus promesas. La intimidación, el dolor, las amenazas a los miembros de la familia, etc., se han utilizado eficazmente para coaccionar a las víctimas.*

El *Relicario de Almas* era increíblemente poderoso y despreciablemente malvado. Tenía las huellas de Aluran por todas partes. Sujetarlo hizo que a Gryph se le revolviera el estómago. Una parte de él quería destruirlo aquí y ahora, pero algo en el fondo de su mente le sugería que encontraría un uso para el dispositivo. Lo metió en su bolsa.

A Gryph le sorprendió no encontrar ningún otro objeto mágico en el hombre. Después de ver las habilidades del hombre, había supuesto que tenía un vasto arsenal de baratijas mágicas. Pensar que cada una de sus habilidades era una *Habilidad, Ventaja* o *Habilidad de Rango* de una de las muchas almas que habían formado el Azote era aterrador.

Gryph se negó a dejar que ese pensamiento le amargara el ánimo, ya que había una cosa más que saquear, y ésta era toda suya. Tocó un pequeño y familiar ícono en la esquina de su visión. Haber estado atrapado durante una semana en un campo de dilatación temporal

desacelerado dio sus frutos.

Derrotas al Azote de las Almas y se te presenta una Oportunidad de Asimilación.

¿Desea utilizar su Ventaja Divina Asimilación?

¿SÍ? ¿NO?

Gryph sonrió y pulsó Sí. Cerró los ojos y una caótica multitud de opciones explotó en su visión. La avalancha de habilidades potenciales le sorprendió, incluso teniendo en cuenta que el Azote tenía docenas de almas residiendo en su interior. El abanico de opciones le hizo jadear.

La Asimilación siempre había cribado las opciones y seleccionado uno o dos candidatos para que Gryph los considerara. Esta vez, había no menos de dos docenas de opciones flotando a su alrededor. Filtró muchas de las opciones marciales estándar. Algunas, como *Cuchillas pequeñas*, tenían un nivel asombrosamente alto, lo que hizo que Gryph se preguntara si se había precipitado al dar la cuchilla del Azote a Vonn.

Esa punzada de arrepentimiento duró apenas unos instantes, ya que apartó un gran porcentaje de las opciones mostradas. Hacía tiempo que creía que el conocimiento era poder, y los conocimientos raros eran los más potentes. Eliminó una gran cantidad de habilidades hasta que quedaron tres. Cada una de ellas era rara o poderosa, o ambas cosas.

Había *Magia de Fuego*. Gryph ni siquiera habría considerado la habilidad mágica común, pero el Azote tenía un asombroso nivel 72. Si elegía esa habilidad, se convertiría instantáneamente en un mago de fuego de nivel 24. Sólo pensar en los estragos que podría desatar hizo que su mente se volviera un poco loca.

La segunda opción era *Tejido Místico*, una habilidad de artesanía que permitía imbuir telas ordinarias y místicas con poderes increíbles. El Azote poseía esa habilidad a nivel 42, lo que significaba que Gryph podía convertirse en un usuario de nivel 14. ¿Podría reparar la *Magebane Aegis*?

La tercera era la *Magia Ritual*. El archon había dicho que el conocimiento de esa habilidad era atesorado por un grupo, los legendarios, casi míticos, Magos Dragón. El nivel del Azote en *Magia Ritual* era 58, lo que significaba que Gryph podía asimilarlo en el nivel 19. Aunque no había garantía de que descubriera una forma rúnica, el poder potencial podría cambiar el juego. *Y si yo lo tengo y Aluran no, podría cambiar esta guerra a mi favor.*

Gryph seleccionó *Magia Ritual.*

Aprendiste la habilidad Magia Ritual.

Nivel(es): *1-19.*

Rango: *- Base.*

Tipo de habilidad: *Activo*

La Magia Ritual es una habilidad ultra rara que permite al practicante crear y manejar formas rúnicas. Estos patrones se utilizan para aprovechar, controlar y liberar cantidades de mana muy superiores a las que cualquier mortal podría canalizar normalmente.

Los practicantes de Magia Ritual pueden extraer el Mana de otros para potenciar estas formas rúnicas, lo que hace posible ejercer la magia a escala épica.

Uno de los mantras del Coronel salió a la superficie. *Las estrategias a largo plazo bien planificadas casi siempre derrotan a las nuevas tácticas creativas. bien hecho*.

Gryph no tuvo la oportunidad de pensar en ello, ya que un repentino chillido sobresaltado de Lex le devolvió la atención a la habitación. Se volvió justo a tiempo para ver cómo el cuerpo del Azote se incorporaba y abría los ojos. El negro sólido salpicado de plata que había marcado los ojos del Azote había desaparecido. En su lugar había orbes de un azul sólido y pálido, entrelazados con líneas blancas angulosas. El archon miró a los demás y una extraña y forzada sonrisa cruzó su rostro.

“He encontrado la ubicación de Brynn. Está en el Risco”, dijo el archon con una extraña amalgama de su voz y la del Azote que les había amenazado.

“El Risco”, dijo Sean alarmado. “Si eso es cierto, debería dejar de sonreír”.

“¿Por qué?” preguntó Gryph.

“Porque el Risco es casi tan difícil de entrar como lo fue salir de El Foso”.

62

La banda se dirigió de nuevo a la Mazmorra Mórfica, encantados de ver que seguía libre de conejos. Para sorpresa de todos, el archon había insistido en unirse a la misión, alegando que sus objetivos seguían estando alineados. El hombre mecánico demostró inmediatamente su valía al apagar el dispositivo generador de caos dañado, aliviando una tensión que Gryph ni siquiera sabía que llevaba.

Ver el rostro del Azote caminando junto a él como un aliado era desconcertante, pero Gryph sabía que podría haber sido peor. El archon había salido de la torre con nada más que su ropa interior hasta que Lex sugirió que la torre generara equipo. Un momento después, una sencilla túnica gris había rodeado al antes autómata, haciendo que todos se sintieran más cómodos. El archon también se armó con un bastón de madera rematado con un cristal blanco azulado.

"Tengo una petición", dijo el archon mientras cerraba el altar del caos con una compleja clave lógica. Todos los ojos se volvieron hacia él. «Ahora que soy biológico, siento el deseo de tener un nombre, pero no entiendo los conceptos de denominación de los mortales lo suficientemente bien como para elegir uno. ¿Podrías elegir una designación apropiada para mí?"

El grupo pensó por un momento, pero entonces Lex soltó. "Eres totalmente un Data".

"Data", dijo el hombre pálido. "Eso es sorprendentemente à propos".

"Sí, pero tal vez demasiado en la nariz". Lex se llevó la mano a la barbilla mientras pensaba. "¿Qué tal Roy Batty?, o Bender, o Wall-E, no, no, espera, lo tengo... Bishop"

"Bishop", dijo el archon, con la cabeza ladeada. "Suena autoritario. A partir de ahora, por favor, refiéranse a mí como Bishop".

"Me alegro de tenerte con nosotros, Bishop", dijo Gryph y le dio

una palmada en el hombro, notando lo extraño que se sentía al compenetrarse con el cuerpo de una criatura que había intentado reclamar su alma.

Después de consultar el mapa nimio, Gryph descubrió una *Puerta Portal* enterrada bajo el Risco. Esperaba que la puerta estuviera intacta, o la advertencia de Sean de que era imposible atravesar el Peñón se haría realidad. Gryph sembró y alimentó el Ícono *Portal*.

Las energías se acumularon dentro de la puerta y un punto de luz apareció dentro del arco. *Hasta aquí todo bien*, pensó Gryph. Entonces la luz se apagó y la *Puerta Portal se* apagó. Una oleada de pánico recorrió a Gryph y su estómago cayó.

"¿Qué fue eso?" Lex preguntó.

"Fracaso", dijo Ovrym con rotundidad.

Varias runas parpadeaban en rojo de alarma en la superficie de la puerta. Gryph accedió al almacén de conocimientos y pronto tradujo el significado. "Algo está bloqueando el arco del otro lado. La puerta no puede formar un portal estable".

"No es una sorpresa", dijo Vonn. "Aluran no es tonto. Aunque nadie haya utilizado el sistema de puertas en milenios, no significa que alguien no pueda hacerlo algún día. Probablemente bloqueó el arco".

"O lo destruyó", dijo Lex.

Gryph agachó la cabeza y respiró profundamente para calmar la ira y la decepción que amenazaban con surgir en su interior.

"¿Y cuál es el plan B?" Preguntó Lex.

"No tenemos ninguno", dijo Ovrym.

"Tal vez sí", dijo Lex, volviéndose hacia Sean. "Tú saliste de El Foso. Así que hacemos lo que tú hiciste, pero al revés".

"Sí, sobre eso", dijo Sean, frotándose el cuello y frunciendo el ceño. Unos minutos más tarde, Sean había terminado de contar la historia de su gran fuga del Foso. Los rostros del grupo se habían vuelto sombríos.

"Te suicidaste", dijo Lex conmocionado. "Menudo Houdini estás hecho".

"Bueno, funcionó, ¿no?"

"Sí, supongo, pero es un poco..." Lex hizo girar su dedo índice alrededor de su cabeza en el movimiento universal, al menos en la Tierra, de la locura.

"Gryph hizo algo parecido para vencer al Rey del Túmulo», dijo Ovrym con rotundidad.

"¿Qué?" Lex balbuceó.

"Lo hice", dijo Gryph. "Ovrym incluso hizo los honores".

"En efecto", dijo Ovrym y se burló deslizando su espada en la parte posterior de la cabeza de Gryph.

Lex levantó las manos y se puso a caminar. “¿Están todos locos? Soy el único cuerdo en esta pandilla de locos”.

“Eso no le parece muy probable a Errat”.

“La pregunta es: ¿podemos hacer que funcione de nuevo?” preguntó Gryph, volviéndose hacia Sean.

“Suponiendo que quiera, tal vez”.

“Vamos a suponer que sí”, dijo Vonn.

Sean frunció el ceño al semielfo, pero luego suspiró y asintió. “Bien, me mataré... otra vez, pero si sobrevivimos a esta loca misión quiero ser el primero en elegir el botín”.

“Hecho”, dijo Gryph.

Sean asintió como un hombre que desearía no haberse levantado de la cama esa mañana. “Tendré que recuperar mi antiguo punto de reaparición. Lo escondí después de escapar, por si los matones de Aluran me atrapaban antes de huir y tenía que volver a matarme”. Hizo una pausa, con una expresión adusta en su rostro. “Esa puede ser la frase más deprimente que he pronunciado nunca”.

“¿Dónde lo escondiste?” preguntó Gryph.

“En una taberna a la sombra del palacio de Aluran”.

“Por supuesto que sí”, refunfuñó Lex. “La pregunta es, ¿puede la puerta acercarnos, o vamos a tener que pasearnos por Avernia como si no fuéramos los primeros en la lista de los más buscados de Aluran?”

“Errat cree que todos deberíamos encontrar capas con capucha. Las capuchas son muy buenas para esconderse”.

Lex miró al enorme warborn, abriendo la boca para hacer un comentario sarcástico, pero luego negó con la cabeza. “Mejor que todo lo que tengo”.

“Es bueno que esté aquí entonces”, dijo Vonn y le entregó el par de *Piedras Mímicas* a Gryph. “A cada una le queda una carga. Tendrás que imprimirlas, pero mi instinto me dice que les darás un buen uso”.

“Creo que debería conseguir uno”, dijo Sean. “El Azote estaba tras de mí”.

“Tal vez yo también debería conseguir uno”, dijo Lex, levantando la mano. “No olvides que Aluran también me quiere muerto”.

“Dudo que sea el único que lo desee”, dijo Ovrym.

Lex miró al inescrutable xydai. “Oh, lo entiendo, te estás haciendo el gracioso”.

“No que yo sepa”.

“Suficiente”, dijo Gryph. “Utilizaremos las piedras siempre y cuando sean necesarias para la misión”. Dio las gracias a Vonn con la cabeza y guardó las piedras de disfraz mágico. “No vamos a desperdiciarlas jugando a disfrazarnos”.

“Eso es triste. El amigo Lex podría ser bonito como las piedras hicieron a Errat”.

“Gracias amigo, eso significa mucho viniendo de ti”.

Gryph se rio, cerró los ojos y dirigió su mirada hacia el interior, accediendo a la alijo de conocimientos nimerianos. En unos instantes encontró la dirección de la puerta más cercana a la taberna de Sean, escondida bajo la ciudad en otro puesto de investigación, uno que había estado allí desde antes de la fundación de la ciudad.

“A esos tipos les gustaba la investigación”, murmuró Lex mientras la puerta se encendía.

“Los nimios eran grandes amantes del conocimiento y eran incansables experimentadores”, dijo Bishop. “Pasaron milenios profundizando en las verdades ocultas de los Reinos”.

“Como depositario de conocimientos ocultos, siento que esos tipos habrían sido mis compañeros”.

“Fueron arrogantes e imprudentes”, dijo Bishop.

“Vive en el lado salvaje, nene”.

“Intentaron aprovechar el poder del Reino del Caos y desataron una fatalidad que devastó el corazón de su imperio”, replicó Bishop y miró a Lex. “Veo muchos puntos en común entre tú y ellos”.

“Gracias, espera... eso no era un cumplido, ¿verdad?”

“Se podría pensar que a estas alturas ya se sabe”, dijo Vonn.

Gryph los ignoró y marcó la dirección rúnica del puesto de investigación. Mientras las energías se arremolinaban en el Ícono *Portal,* Gryph sintió que el ánimo del grupo se volvía pesado. Estaban a punto de entrar en el vientre literal de la bestia, que bien podría consumirlos a todos. Un punto de luz se formó en el centro de la puerta y se expandió, revelando una pared de madera podrida. Usando la culata de su lanza, Gryph empujó el tablón de aspecto más sólido. Crujió al empujar, y luego toda la pared cayó en la habitación de más allá.

El grupo atravesó la puerta para descubrir que estaban en un almacén olvidado hace tiempo y que la pared de madera era una pila de cajas viejas y mohosas. Lex hurgó y encontró un viejo y sucio vestido de novia. Lo sostuvo frente a él y se volvió hacia Vonn, balanceándose de lado a lado. “No me digas que no puedo jugar a disfrazarme”.

“Eso lo demuestra. Eres la novia más fea de todos los tiempos”.

“Qué manera de hacer sentir mal a una chica, y en el día de su boda”.

Gryph sonrió, apreciando por una vez el alivio del estrés que le proporcionaba el estúpido sentido del humor de Lex. Se abrieron en abanico y confirmaron que, aparte de unas cuantas ratas chillonas, estaban solos.

De la sala salían varios túneles, pero antiguos derrumbes los bloqueaban todos. Sólo había una salida, una escalera que subía y

terminaba en una sólida puerta de madera. Estaba cerrada desde el exterior, pero un fuerte empujón de Errat les hizo pasar. Pasaron la siguiente hora atravesando un laberinto de viejos túneles y pasillos decrépitos.

Gryph aprovechó el tiempo para recorrer algunas indicaciones y se quedó boquiabierto.

Acabas con el Azote de Almas (Espectro de alma).

Ganaste 500.000 XP.

Finalizaste la misión oculta Liberar un alma perdida (x53).

Ganaste 530.000 (10.000 x 53) XP.

Liberas a 53 almas de la esclavitud dentro del Relicario de Almas. Ahora son libres de seguir adelante con el destino que se hayan ganado con sus acciones en la vida.

Gryph estaba extasiado y sorprendido. Cuando utilizó *la Emancipación* para liberar a las almas atrapadas en el *Relicario,* no tenía ni idea de que eso le valdría una recompensa, simplemente había sido la única táctica que se le había ocurrido para debilitar al Azote. Recibir una recompensa por sus acciones morales le hizo sentirse mejor con respecto a la fuerza que impulsa los Reinos. *Quizás la Fuente sea real.*

Entonces su estado de ánimo se agrió.

Se te ofrece la misión Azote el Azote.

Se te ha encomendado la tarea de destruir el artefacto conocido como Relicario de Almas para que ningún alma, inocente o no, se vea obligada a la esclavitud eterna.

Dificultad: *Increíblemente difícil.*

Recompensa: *Desconocida.*

Sanción por incumplimiento: *No se sabe.*

XP: *Desconocido.*

Genial, otra arma de destrucción masiva que hay que destruir.

Reduces el déficit de XP de Raathiel.

Reduces el déficit de XP de Raathiel en 1.030.000 XP. Déficit de XP actual: -1.570.000.

Una oleada de culpabilidad se abatió sobre él. En todo el caos de la última semana, o un día desde su perspectiva, se había olvidado de Raathiel. Sintió un repentino deseo de hablar con ella y pensó en despertarla, pero entonces recordó su advertencia.

Debo descansar. Hasta que mi déficit de experiencia se borre, incluso esta conversación es bastante agotadora. Temo que, si me esfuerzo demasiado, no vuelva a despertar.

Gryph miró en su interior y encontró la pequeña mota de energía brillante. *Descansa, compañero de alma.* Puede que se lo haya imaginado, pero la mota de luz dorada pareció encenderse. Sonrió y volvió a sus indicaciones.

Alcanzaste el nivel 19.
Tienes 6 (5 de base + 1 de bonus) puntos de atributo no utilizados.
Tienes 1 punto de ventaja sin usar.

Gryph suspiró, liberando un estrés reprimido del que no se había dado cuenta. Desde que descubrió el truco del juego de *salud completa*, rara vez dejaba que sus *puntos de atributos* disponibles bajaran de cinco. Esa disciplina había dado sus frutos y era una de las razones por las que había durado lo suficiente como para derrotar al Azote. Ahora que había vuelto a subir de nivel, podía rellenar ese pozo. Eso le dejaba un punto de *atributo,* que destinó a *Inteligencia*.

Nivel(es) de habilidad Alerta.
Alcanzaste el nivel 20 en ESQUIVA.
Alcanzaste el nivel 18 en LIDERAZGO.

Alcanzaste el nivel de aprendiz en ESQUIVA.
Con ese aumento de rango, la Habilidad gana la Ventaja de Nivel Aprendiz Cambio.
Una vez al día, un Aprendiz de Esquiva puede desplazarse para evitar un ataque. Al desplazarse, el usuario se mueve a través del éter en un parpadeo y aparece hasta tres metros en cualquier dirección que elija, siempre que no haya ningún obstáculo. Los oponentes deben volver a detectar la ubicación del usuario antes de poder atacar de nuevo.
Cada nivel adicional en Esquiva aumenta el número de usos por día en uno.

Cambio era un complemento perfecto para el estilo de lucha de Gryph y no podía esperar a darle un buen uso. *Pronto tendrás tu oportunidad*.

Cambió su atención hacia el *Liderazgo*. Para un tipo que había pasado los últimos años evitando relacionarse con la gente, se sorprendió de lo feliz que le hacía avanzar en la habilidad. Sólo dos niveles más y podría añadir otro miembro a su *Grupo de Aventuras*. Miró a las nuevas incorporaciones y se preguntó si alguna de ellas sería permanente. Dejó de lado el pensamiento cuando Sean se frenó.

“Estamos aquí”. El pequeño jugador señaló un agujero circular en el techo.

“Espera”, dijo Lex, frunciendo el ceño cuando el hedor le dio de lleno en la nariz. “Esto es una alcantarilla, y eso es claramente un inodoro”.

“Una letrina, si quieres ponerte técnico”, dijo Sean.

“Bueno, gracias Capitán Vocab. De cualquier manera, no voy a subir allí”.

“Bueno, he bajado aquí”.

“¿Escalaste a través de eso?” Preguntó Gryph.

“Sí, no es el día más orgulloso de mi vida”. Sean arrugó la nariz, ya sea por el hedor o por el recuerdo, Gryph no estaba seguro. “Créeme, no es tan malo como parece. Podría ser mucho peor”.

Las palabras apenas habían salido de la boca de Sean cuando un gran par de nalgas eclipsó la luz como una luna pálida y peluda.

“¿Decías?”, dijo Vonn.

63

Gryph golpeó con fuerza la culata de su lanza y el último de los matones cayó inconsciente. A su alrededor, los demás estaban atando y amordazando a los supervivientes. Más de una docena de cuerpos se encontraban en el suelo. La mayoría gruñía de dolor o de rabia, pero unos pocos no volverían a emitir un sonido. Gryph frunció el ceño, pero no podía culpar a su gente. Habían hecho todo lo posible por seguir sus órdenes y evitar las bajas, pero algunos insistían en ser asesinados.

"Los odio a todos", gimió Lex, olfateando. "Todavía puedo olerlo".

"No hay nada que oler Lex", dijo Gryph sin una pizca de simpatía.

"Acabo de arrastrarme por un retrete, por supuesto que hay algo que oler". Se quedó mirando una mancha en su bata. "¿Qué es eso? Por favor, dime que no lo es".

"No lo es. Es suciedad", dijo Ovrym. "Estás sucio y sin lavar. Eso nunca pareció preocuparte hasta ahora".

"No me extraña que la gente piense que eres un Grumling", dijo Vonn.

"Deberías mostrar más respeto. Soy un hombre santo, una luz en un mundo oscuro y violento". Se arrodilló para atar a un matón con dientes de ciervo, cuando el hombre se levantó y le dio un cabezazo a Lex en la nariz. "¡Ahhhggh!" Lex gritó y le dio un fuerte codazo en la cara. El hombre gruñó y perdió el conocimiento.

"Eres una inspiración", dijo Vonn. Se arrodilló y tiró de la manga del hombre inconsciente.

"Sí, sí, como sea", dijo Lex y se puso de pie. "¿Quiénes son estos tipos?"

"Sindicato Durnariano", dijo Vonn mostrando a los demás el tatuaje en el antebrazo del matón.

Lex giró sobre Sean. "¿Escondiste tu punto de reaparición en un bar de la mafia?"

"No tenía muchas opciones. No era como si tuviera un montón de

otros amigos en la ciudad".

"¿Por qué eran tus amigos?"

"No voy a quedarme aquí para que me dé un sermón, Sr. Asesino de Masas".

"¿Cuántas veces tengo que decirte que ya no lo hago?"

"Estamos perdiendo el tiempo", dijo Ovrym. "Otra vez".

"Tiene razón", dijo Gryph, su tono firme atrajo todas las miradas hacia él. "Sean, llévate a Ovrym y consigue lo que necesitas. Vonn vigila la puerta. El resto manténgase fuera de la vista. Nos iremos de aquí en cinco minutos".

Diez minutos más tarde, el grupo se agazapaba en un tejado a la sombra, a una manzana del escondite del sindicato del crimen. Avernia se extendía ante ellos tan grande como Manhattan y el doble de maravillosa. Edificios de una docena de estilos arquitectónicos distintos se alzaban hacia el cielo junto a parques y zonas verdes. Si hubieran sido turistas, habría mil cosas que ver, pero hoy sus ojos se dirigían a un solo lugar.

"El Nido del Dragón", dijo Sean, señalando una enorme fortaleza construida dentro, alrededor y encima de una solitaria aguja de roca.

"Es hermoso", dijo Errat, con los ojos muy abiertos.

"Odio ese lugar", dijo Lex. "Aunque la comida era buena".

"De todos modos, no es a donde nos dirigimos", dijo Sean, y señaló un anillo de montañas nevadas en la distancia. De las montañas sobresalía, como el diente de algún leviatán muerto hacía tiempo, un formidable fragmento de piedra en bruto. "El Risco".

Se hizo el silencio cuando el grupo se dio cuenta de lo imposible que sería asediar una ciudadela así. *Menos mal que no estamos asediando*, pensó Gryph. "Sean, te toca".

Sean abrió una pequeña caja de madera y sacó unas extrañas gafas y un escarabajo enjoyado de ónice y oro que parecía un antiguo escarabajo egipcio. Se puso las gafas sobre los ojos y presionó el lomo del escarabajo. El escarabajo enjoyado cobró vida y desplegó unas alas de oro filigranado que revelaron una esmeralda verde oscura en su interior. El escarabajo se sacudió y se arrastró hasta la palma de la mano de Sean.

"Amigo Sean, esto es increíble. Si no morimos hoy, a Errat le gustaría mucho hablar contigo sobre este maravilloso bicho de metal".

"Claro que sí, amigo", dijo Sean con una punzada de miedo, pues las palabras de Errat le recordaban lo improbable que era su supervivencia. Cerró los ojos y colocó la otra palma sobre el escarabajo. Un resplandor brilló dentro de la piedra esmeralda y Sean abrió los ojos. "Está transmitiendo. Ahora tenemos que meterlo dentro".

El escarabajo se lanzó desde la palma de la mano de Sean. Gryph

lanzó un *Enlace Telepático* a Sean para que pudiera compartir la telemetría mística del dron. El escarabajo sobrevoló la ciudad, brillando bajo el sol. Gryph frunció el ceño, temiendo que los brillos dorados atrajeran una atención no deseada.

"Sé lo que estás pensando", dijo el jugador. "Es demasiado brillante. No tuve muchas opciones de materiales. Tuve que usar partes del punto de reaparición que me impuso Aluran, y a ese tipo le encanta su brillo". Sean gruñó y obligó al escarabajo a lanzarse en picado y rodar cuando una gaviota que pasaba por allí se fijó en el zumbido brillante. Envió el escarabajo a un callejón, perdió el pájaro y volvió a su trayectoria de vuelo anterior.

"Desmontaste tu punto de reaparición", dijo Gryph, impresionado. "No sabía que eso fuera posible".

"Yo tampoco, pero estaba desesperado".

"Así que déjame entender esto. Convirtió su punto de reaparición en un bicho volador, hizo que hiciera autostop desde el Foso en el hombro del Alto Dios y luego, una vez que estuvo en un lugar seguro, se suicidó".

"Sí", dijo Sean sin rodeos, claramente sin querer repetir los eventos en su mente. "Fue lo más difícil que he hecho nunca". Tragó saliva, aterrorizado por lo que tendría que hacer a continuación.

"Gracias por aceptar esto", dijo Gryph.

Sin dejar de concentrarse en el pilotaje del avión no tripulado, Sean habló con un tono duro. "No lo hago por ti".

Gryph no dijo nada, pero una parte de él se preguntaba hasta qué punto ese hombre había estado cerca de su hermana. *Podría ser peor*, pensó Gryph y se concentró en la imagen del escarabajo. El escarabajo abandonó los alrededores de la ciudad y descendió a medida que los vientos de las montañas soplaban con más fuerza. Unos minutos más tarde, se posó en una sección de la almena que no había sido controlada, con los ojos escudriñando en busca de un camino hacia el interior.

"Ahí", dijo Gryph, atrayendo la atención de Sean hacia un desagüe en el borde del Bailey, el patio central que rodeaba la torre del Risco. Sean asintió y ordenó al escarabajo que se sumergiera. El escarabajo tardó varios segundos en cruzar el espacio abierto, pero pronto se zambulló en el desagüe. La imagen compartida se volvió verde cuando se activó la visión de poca luz del escarabajo.

Gryph introdujo el mapa de *la Puerta Portal* en el escarabajo y pronto se arrastró y voló hacia las mazmorras de la torre. Una hora más tarde entró en una gran cámara que hace tiempo había servido de almacén. Los cajones deteriorados y los montones de detritus sugerían que nadie había visitado la sala desde hacía tiempo.

"Hasta ahora, todo bien", dijo Gryph. "Ahora encuentra la *Puerta*

Portal. “

El escarabajo voló hasta el extremo más alejado, donde se encontraba un arco oscurecido. A diferencia de los que habían utilizado antes, esta puerta estaba sellada por un muro de ladrillos. Gryph frunció el ceño cuando el escarabajo se posó en la superficie del muro.

“Eso explica por qué la puerta no funcionó”, dijo Gryph.

“Espero que hayan traído un pico, porque esa es una pared que parece sólida”. Lex gruñó ante el esfuerzo imaginario.

Sean trasladó el escarabajo al suelo, frente al arco, dejando espacio suficiente para que su cuerpo resurgiera. Suspiró y se quitó las gafas. “Ya me las apañaré”. Le entregó las gafas a Errat, que las devolvió a su caja y la colocó en su bolsa. Sean dirigió su mirada a Gryph y forzó una débil sonrisa. “Estoy listo”.

Sean se arrodilló y Ovrym sacó su sable. El sonido del sable al ser desenvainado hizo que Sean se estremeciera y Gryph le puso una mano tranquilizadora en el hombro. “Tranquilo”. Sean asintió, respiró hondo y cerró los ojos.

“Espera, espera, espera”, gritó Lex. “¿Por qué enviamos a Sean, cuando podemos enviar a Gryph? No quiero ofender, pero mi hombre principal aquí es mucho más rudo”.

“Porque”, dijo Sean con los dientes apretados. “El punto de generación sólo puede mantener un patrón a la vez. Si Gryph anula el mío y entonces muero, muero de verdad, permanentemente”. Los hombros de Sean se estremecieron a medida que el miedo y la aprensión nerviosa se apoderaban de él. “¿Podemos seguir con esto, por favor?”

El tono desesperado de Sean se apoderó de todos sus corazones y Lex bajó la cabeza. “Lo siento amigo, sólo trataba de ayudar”. Gryph apretó el hombro de Sean. Bajo su mano, el jugador se calmó.

“Lo haré rápido”, dijo Ovrym, apuntando la punta de su espada a la base de la columna vertebral de Sean.

“Gracias...” Sean dijo, pero el rápido y preciso empuje de Ovrym acabó con su vida antes de que pudiera pronunciar la siguiente palabra.

Gryph atrapó a Sean mientras Ovrym sacaba su espada. Gryph y Errat trasladaron suavemente el cuerpo detrás de un pequeño muro, lejos de las miradas indiscretas. Vonn lo cubrió con un manto y se puso de pie. En una hora el cuerpo se disiparía en la nada.

“Creo que uno de nosotros debería quedarse atrás, ya sabes, para vigilarlo”, dijo Lex.

“Seguimos el plan”, dijo Gryph, y sin más dilación se dio la vuelta y salió del tejado.

64

Caminaron en silencio a través de las catacumbas y las alcantarillas bajo Avernia. Si todo iba según lo previsto, llegarían de nuevo a la *Puerta Portal* unos minutos antes de que Sean resurgiera. Entonces esperarían hasta que Sean rompiera los viejos ladrillos que impedían que la puerta creara un portal estable.

Gryph pensó en el inicio de este viaje, uno que comenzó en otro mundo con una lluvia de balas y la muerte de un mentor. Estaba cerca de Brynn. Casi podía sentirla. En unas horas, si tenían éxito, su hermana sería libre. *Pero ¿cómo enviarla a casa?*

Había estado tan concentrado en salvar a Brynn que no había pensado en cómo llevarla a salvo a la Tierra. Gryph había intentado cerrar la sesión de los Reinos poco después de su llegada al Túmulo, pero un mensaje de error estridente había sido su única recompensa. Entonces, su ventana de cierre de sesión había desaparecido, y con ella su única forma de volver a la Tierra.

Hace semanas que no pienso en cerrar la sesión. ¿Me he vuelto nativo tan rápido?

Miró a su extraño grupo de compañeros y se sintió tan confiado y a gusto con cada uno de ellos como lo había hecho con su antigua unidad en la Tierra. *Bueno, aparte de Lex quizás*. Sonrió y se dio cuenta de que se sentía más a gusto aquí que en cualquier otro lugar en mucho tiempo. La gente con la que se había hecho amigo desde que entró en los Reinos se sentía más real que cualquiera de los que había dejado en la Tierra. Tal vez eso cambiaría si pudiera encontrar una manera de llevar a Brynn y a sí mismo a casa.

¿Quiero volver? ¿Puedo hacerlo?

Gryph había hecho promesas, y aunque pudiera volver a la Tierra sin sufrir la ira de romper esos votos, sabía que no podría vivir consigo mismo. El pueblo de Dar Thoriim lo había elegido para liderarlo. Le necesitaban, y él se dio cuenta de que les necesitaba.

Tengo que quedarme. Tengo que luchar.

El miedo se clavó en sus entrañas al saber que la lucha de hoy podría ponerle cara a cara con Aluran. Si fallaba, si perdía, los hombres a su lado se unirían a él en la muerte. Si el Alto Dios descubría la verdadera identidad de Gryph, por qué estaba aquí, quién le había dado la *Divinidad Prime*, entonces sería Brynn la que se enfrentaría a una amenaza mortal, independientemente de cualquier afecto que el Alto Dios tuviera por ella.

No soy lo suficientemente fuerte para ganarle.

Entonces sé lo suficientemente inteligente como para ganarle, vino la voz del Coronel desde lo más profundo de su ser.

Gryph asintió y sonrió. Había algo que podía hacer aquí y ahora para ayudar a igualar las probabilidades. Era el momento de hacer una visita al comerciante. Respiró hondo y activó el *Mercado de Puntos de Ventaja.* Su mundo cambió y una vez más se encontró en la tienda sin paredes del mercader alienígena.

"Bienvenido, señor. ¿En qué puedo ayudarle?" Preguntó la extraña criatura sin ojos.

Gryph no perdió el tiempo y vendió las habilidades *Alquimia, Armadura pesada, Reciclaje, Minería, Fundición, Elaboración de cerveza, Herrería (Armadura)* y *Herrería (Armas)*. Cada una de ellas le proporcionó dos *puntos de ventaja,* para un total de 16. Frunció el ceño al descubrir que había perdido todos los conocimientos de las habilidades, incluso las que tenían niveles superiores a diez. Una parte de él se preguntó si su fantasmal padre enano lo aprobaría.

Lo siento Regveld, agradezco toda la tutela, pero tengo mayores prioridades en este momento.

El comerciante se lo explicó. "No estoy comprando diez niveles de estas habilidades, señor. Estoy comprando los niveles del uno al diez. Técnicamente sigues siendo dueño de los niveles superiores al diez, pero como ya no tienes los conocimientos básicos para esas habilidades estos niveles superiores son..."

"Inútil", interrumpió Gryph.

"Esa es una forma de ver la situación, señor, sin embargo, yo diría que en el limbo. Si, en algún momento, eres capaz de reaprender esas habilidades hasta el nivel diez, entonces los niveles posteriores volverán a estar disponibles para ti."

"Eso es algo, supongo".

"Siempre hay que buscar el lado bueno, señor", dijo el comerciante.

"Quiero comprar dos niveles de liderazgo", dijo Gryph al comerciante.

"Ah, una excelente elección, señor. Creo que encontrará que esta cosecha es particularmente... de sangre fría".

Los ojos de Gryph se abrieron de par en par alarmados. "¿Qué

significa eso?"

"No puedo dar demasiados detalles, pero la fuente de estos niveles de *Liderazgo* fue un comandante de batalla particularmente despiadado y eficaz".

Encantador, pensó Gryph. *Tal vez me convierta en el próximo Genghis Khan.*

"¿Hay alguna manera de elegir una cosecha diferente?"

"No en su nivel actual, señor".

"Por supuesto que no". Suspiró. "Me los llevaré". Sintió que los cuatro *puntos de ventaja* desaparecían de su interfaz y una indicación apareció en su visión.

Alcanzaste el rango de aprendiz de liderazgo.

Con ese aumento de rango, la habilidad ha ganado la habilidad de nivel de aprendiz Inspirar.

Una vez al día, un líder puede inspirar a los miembros de su grupo de aventura. Los miembros del grupo inspirados están más comprometidos con la misión y muestran más valor, dureza y perseverancia. Los seguidores inspirados reciben las siguientes bonificaciones.

+25% de probabilidad de golpear.

+10% de probabilidad de obtener un Golpe Crítico.

+5 niveles temporales en una Habilidad Marcial de su elección.

***NOTA:** Los niveles temporales no proporcionan bonificaciones relacionadas con el nivel.*

***Duración:** 1 minuto por nivel de Liderazgo.*

Maldita sea, eso sí que es un trato bien hecho. Gryph volvió a leer el aviso y sólo llegó a la mitad de la descripción antes de que el comerciante se aclarara la garganta de forma poco amistosa, atrayendo de nuevo la atención de Gryph hacia él.

"¿Hay algo más en lo que pueda ayudarle? Tengo otros clientes que esperan mis servicios".

Gryph miró a su alrededor con la esperanza de ver a cuales otros clientes prestaba sus servicios el Mercader, pero no se sorprendió en absoluto al comprobar que estaban solos. "¿Alguien que conozca?" El comerciante empezó a hablar, pero Gryph hizo un gesto con la mano. "Lo sé, su lista de clientes es confidencial".

"Sí, lo es... Señor".

"En ese caso, te veré la próxima vez".

"Como siempre, señor, ha sido un placer hacer negocios con usted, y espero volver a servirle pronto". El mercader hizo una reverencia y luego el mercado brilló y se desvaneció y Gryph estaba de vuelta en los túneles debajo de Avernia.

Vonn le dirigió una extraña mirada de reojo. "¿Has ido a algún sitio?"

“Claro que no, lleva más de una hora paseando su estúpido culo al lado de nuestros estúpidos culos en estos apestosos túneles”. Lex miró a Gryph y le lanzó el gesto de “este tipo” a Vonn.

Doblaron una esquina, bajaron una escalera y se encontraron de nuevo en la sala de la *Puerta Portal de* Avernia. Gryph les ordenó que descansaran mientras esperaban, sabiendo perfectamente que sería su última oportunidad en algún tiempo.

“Calculo que tenemos 32 minutos y 13 segundos de espera antes de que Sean despeje el arco”, dijo Bishop.

“¿Cómo puedes saber eso?” Preguntó Lex.

“He calculado el nivel de ingenio e inteligencia de Sean y lo he cruzado con su esperada destreza física. La cifra que he nombrado es una estimación, pero creo que es exacta, dentro de un margen de 20 segundos”.

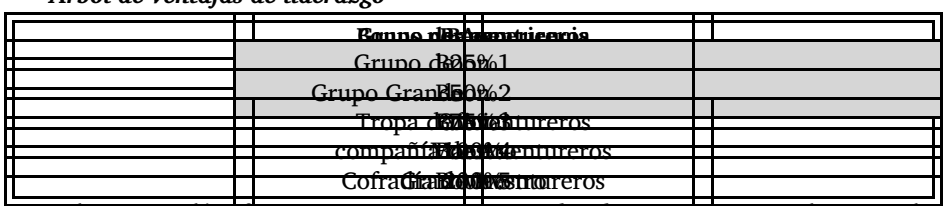
“¿Hiciste todos esos cálculos en tu cabeza?”

“Soy un motor de cálculo”, dijo simplemente el archon.

“¿Tienen casinos en los Reinos, porque tú y yo podríamos hacer caja al estilo Rain Man?”

Gryph se rio y dirigió su mirada hacia el interior. Era el momento de gastar *los puntos de ventaja.* Su visión se amplió y apareció una cascada de opciones. Había muchos lugares en los que podía gastar sus puntos, pero ya sabía, incluso antes de ir al mercado, por dónde iba a empezar. Abrió *Liderazgo*. Más rápido que un tahúr callejero, Gryph colocó tres puntos en las tres ranuras de la rama de *Aprendiz*.

Árbol de ventajas de liderazgo



Ahora podía formar un *Grupo Grande de Aventureros*, lo que le permitía añadir un sexto miembro. Sean no era una opción porque estaba fuera de alcance. Así que cambió de grupo y añadió a Bishop. El archon lo miró sorprendido y luego asintió con la cabeza.

Era el momento de elegir un segundo *Boon*. *Los Boons* eran bonificaciones automáticas que se concedían a todos los miembros de un *grupo de aventureros* al formarse dicho grupo. Podía crear *Boons* usando hechizos mágicos, y algunas habilidades y ventajas. Sin embargo, tenía que ser inteligente, porque una vez elegido, era permanente.

Gryph recorrió las opciones de su nuevo *Boon*. Tenía una gran variedad de hechizos que podían ayudar, como *Escamas de demonio, Piel de piedra, Protección de cuchilla* y *Escudo mental.* Todos

aumentarían la resistencia de su grupo, pero ya eran bastante resistentes, y se dio cuenta de que elegir uno de ellos era pensar pequeño.

Examinó sus ventajas y consideró la posibilidad de elegir la ventaja de la habilidad *Analizar, Reducción de Habilidades.* La había compartido de forma limitada mediante el hechizo *Compartir ventaja de Auriel* y lo volvería a hacer. Pero sabía que había otra ventaja que le reportaría mayores beneficios a largo plazo. Su habilidad *Lore* era la más poderosa, y una de las más raras de todos los Reinos, pero era la ventaja *Progresión de la Habilidad* la que había cambiado realmente el juego. Esta cualidad permitía a su subconsciente aprovechar las corrientes subterráneas de conocimiento que fluían por toda la realidad para aumentar la velocidad de subida de nivel de todas sus habilidades en un 50%.

Felicidades, has creado BOON 2 - Progresión de Habilidades.

Siempre que formes un Grupo Grande de Aventureros, la mente subconsciente de todos los miembros del Grupo recurrirá al Mar del Conocimiento para aumentar la velocidad de su progresión de habilidades. Esto aumenta la velocidad a la que pueden subir de nivel cualquier habilidad en un 50%.

Duración: *Hasta que se cancela, Gryph pierde la conciencia, se le controla mentalmente o se mata.*

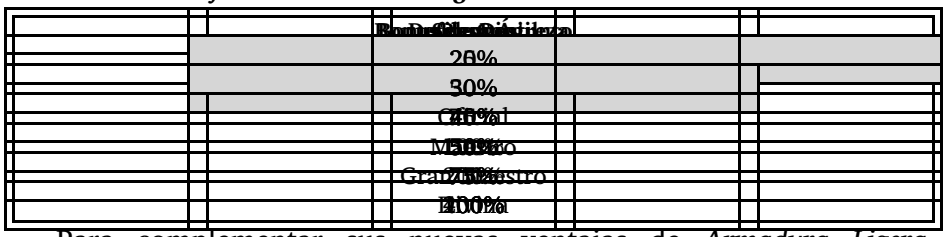
También se sintió extasiado por el hecho de que la ventaja *Bonus de Experiencia del Grupo de Aventuras* había mejorado hasta el 50%. Esto facilitaría la subida de nivel para todos. Pronto, su pequeño grupo de hombres alegres sería una fuerza temida en todos los Reinos.

A continuación, descargó puntos de *ventaja* en los dos primeros rangos del árbol de *Percepción, Detectar Vida*. Sabía que para salvar a Brynn necesitarían tácticas de sigilo. Ser capaz de percibir cuando se acercan enemigos vivos podría salvarles la vida y asegurar el éxito de la misión.

Árbol de Ventajas de Percepción.

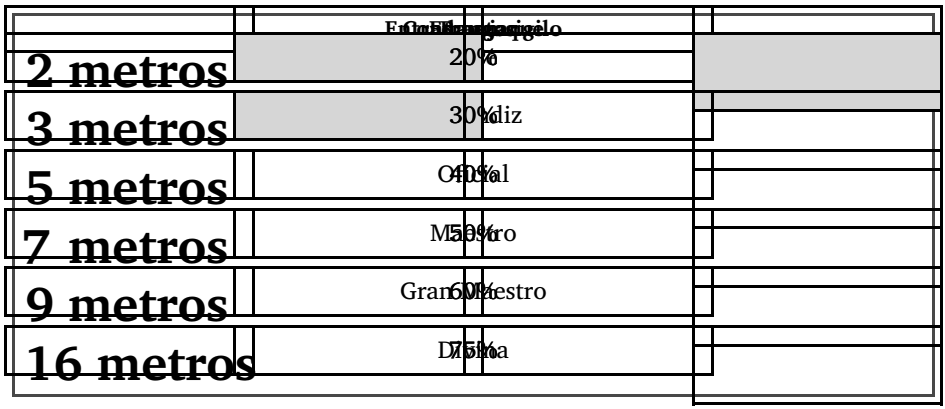
Para su siguiente tanda de *Puntos de Ventaja,* buscó el mayor beneficio por su dinero y cargó su árbol de ventajas de *Armadura Ligera,* eligiendo *Bonus de Conjunto, Defensa* Ágil y dos rangos de Silencio. El *Bous de Conjunto* mejoraba su CA, mientras que *la Defensa Ágil* mejoraba su habilidad de *Esquiva* y el *Silencio* mejoraba su *Sigilo.*

Árbol de ventajas de la Armadura Ligera.



Para complementar sus nuevas ventajas de *Armadura Ligera,* también utilizó uno de sus dos últimos *puntos de ventaja* para mejorar la ventaja de *esquiva Contraataque*.

Árbol de ventajas de Esquiva.



Gryph guardó el último punto en reserva, ya sea para una emergencia o para comprar el reingreso en el Mercado *de Puntos de Ventaja*. Si sobrevivía a esto, pensaba dedicar unas horas al día a grindear habilidades que luego podría vender al comerciante.

Gryph se sintió satisfecho con su gasto y cerró sus indicaciones. Su estado de ánimo se agravó cuando abrió los ojos y encontró a Lex a escasos centímetros de su cara, saludando como una universitaria borracha que saluda a su mejor amiga en una fiesta de barriles.

“¿Qué pasa?”, preguntó Gryph, con las cejas alzadas en señal de confusión.

“Bishop dice que es hora de marcar la puerta”.

65

Gryph asintió y se levantó. Se dirigió a la *Puerta Portal*, reinsertó el *ícono* y tecleó el código rúnico del arco bajo el Risco. Un momento después apareció una singularidad que se expandió y se abrió en una puerta de establo. Sean estaba de pie al otro lado, sucio, sudado, cansado y miserable. “No volveré a hacer eso”, dijo el pequeño jugador, frotándose la nuca. El grupo pasó, cada uno saludando y agradeciendo a Sean a su manera.

Gryph fue el último y tiró del jugador en un fuerte abrazo. “Gracias”.

“Claro que sí, hombre. Somos un equipo”. Después de un momento Sean luchó contra el incómodo y largo abrazo de Gryph. “Eh, amigo. Ya puedes soltarme”.

“Lo siento, no puedo hacer eso”, dijo Gryph, que hizo girar al jugador más pequeño y lo sujetó con una llave para dormir. Sean luchó durante un momento mientras los demás lo miraban atónitos. Un minuto después, Sean se quedó sin fuerzas y Gryph lo bajó al suelo.

“¿Por qué hiciste eso?” Lex aulló.

“No lo llevaremos con nosotros”, dijo Ovrym, asintiendo a Gryph.

“¿Qué? ¿Por qué no?”

“No podemos dejar que vuelva a caer en las garras de Aluran”, dijo Gryph. “Lo enviaré de vuelta al Túmulo. Simón se encargará de él. “

“Oh, se va a molestar”, dijo Lex.

“Pero estará vivo”. Gryph introdujo otro Ícono *Portal* en este lado de la puerta, lamentando el hecho de no tener forma de quitar la piedra mágica del otro lado antes de cerrarla. *A este ritmo, me quedaré sin ellas* rápidamente. Marcó el Túmulo y lanzó a Sean con una nota, cerrando la puerta antes de que Simón tuviera oportunidad de quejarse. Sacó el Ícono *Portal* y se lo entregó a Lex. “En caso de que no lo logre”. Lex estaba a punto de decir algo, pero Gryph levantó la mano y el NPC guardó silencio.

Gryph se volvió hacia su *Grupo de Aventureros* y una apretada sonrisa de agradecimiento cruzó su rostro. “Ninguno de ustedes tenían que hacer esto, y nunca lo olvidaré. Tengo una deuda que nunca podré pagar, pero si tenemos éxito, si sobrevivimos, pasaré el resto de mis días intentando hacerlo”.

Hizo una pausa, respiró profundamente y luego habló. “Vamos a buscar a Brynn”.

Los monstruosos túneles bajo el Risco eran lo suficientemente amplios como para albergar varios trenes terrestres uno al lado del otro. Sus paredes lisas no parecían minadas, sino más bien fundidas, y el túnel principal se elevaba en un sacacorchos uniforme y ascendente, conduciendo al grupo lentamente hacia la superficie. Lex extendió una mano para tocar la pared lisa, pero se retiró antes de hacer contacto.

“¿A alguien más le da escalofríos este lugar?” Lex preguntó.

“Es extraño”, coincidió Vonn. “Casi orgánico”.

“¿Estás diciendo que estamos en el buche de algún monstruo de roca gigante?”

“No, no he dicho nada parecido a eso. ¿Qué diablos te pasa?”

“Soy especial”, dijo Lex con un mohín.

“Estos túneles fueron hechos por wyrms de la roca”, dijo Ovrym.

“¿Me estás diciendo que este lugar tiene gusanos gigantes que comen roca, y nosotros sólo estamos dando vueltas? “

“Estos túneles tienen eones de antigüedad, lo que sugiere que esto puede haber sido una fortaleza wyrmynn”. El xydai, trazó una mano a lo largo de la pared.

“¡Wyrmynn!” dijo Gryph, con una oleada de asco que lo recorría. Había tenido frecuentes encontronazos con los viles hombres lagarto en el Túmulo y no tenía muchas ganas de volver a conocerlos.

“No siempre fueron los seres miserables que hemos combatido. Una vez gobernaron un gran imperio que cubría gran parte del mundo de la superficie. Luego, los sangre caliente, tus ancestros y los míos, llevaron a la mayoría de ellos a la clandestinidad”.

“¿La mayoría?” preguntó Gryph.

“Algunos huyeron a las estrellas, donde aún surcan el *éter* en asteroides huecos”.

“Asteroides ahuecados por los wyrms de las rocas”, dijo Lex. “Genial”.

“He tenido algunos tratos con ellos, y son un pueblo noble, tan sabio en algunos aspectos como los Nimmerios.

“Si los Nimmerios eran tan sabios, ¿por qué construyeron su *Puerta Portal* al fondo de este maldito túnel?” Se quejó Lex. “Este es un paseo molesto”.

“No para la gente con las piernas más largas”, dijo Vonn.

“Ja, ja, ja, otro chiste de bajitos. Eres un revoltoso. Es hora de

nuevo material".

"Sigue con lo que funciona, digo yo".

Lex refunfuñó y se quedó callado, salvo por su respiración agitada. Gryph tomó nota de animar a su NPC a hacer más ejercicio. No sólo aumentaría su *resistencia*, sino la frecuencia de sus silencios, al menos a corto plazo. Unos minutos después llegaron a una enorme puerta cerrada. Vonn tardó sólo unos minutos en hacer uso de su magia de maleante y desbloquear la puerta circular.

Más allá, encontraron un almacén lleno de cajas. Avanzaron lentamente hacia la gran cámara, pasando por filas de estantes que contenían todo tipo de suministros, todo lo que la fortaleza necesitaría durante un año o más. Se trataba de un almacén construido para resistir un asedio.

"Me pregunto si habrá comida por aquí", murmuró Lex. Gryph lo miró con cara de "cierra la boca", cuando una voz que ninguno de ellos reconoció habló desde atrás.

"¿Quiénes en el Abismo son ustedes?"

El grupo se giró para ver a una mujer bajita y de mediana edad que llevaba una cesta llena de alimentos. Sus ojos no mostraban miedo, sólo sorpresa, o quizás curiosidad. El tenso enfrentamiento duró apenas unos segundos antes de que el grupo entrara en acción.

Gryph lanzó la *cuerda animada*, lanzó su cuerda hacia ella y luego corrió. Vonn y Ovrym estaban a su lado. La mujer pareció no inmutarse cuando la cuerda se deslizó hacia ella. Cuando la cuerda la envolvió, la mujer le dedicó un gesto de agradecimiento.

Hay algo raro en esta mujer. ¿Por qué no huyó? ¿Por qué no está asustada?

Aumentó la extrañeza cuando volvió a hablar. "¿Le importaría a alguno de ustedes coger mi cesta? No me gustaría que esta comida acabara por el suelo". Sonrió amablemente a Gryph y Vonn.

El grupo intercambió miradas confusas, pero Vonn cogió la cesta de la mujer y la dejó en el suelo con cuidado. La mujer le dio las gracias a Gryph y luego dirigió una mirada curiosa a Ovrym. "Eres uno de los Caídos. Espero que no estés aquí para secuestrarme mientras duermo". Dijo esto último con un tono de broma de abuela.

Ovrym miró de reojo a Gryph mientras Vonn buscaba en la cesta de la mujer. "Ten cuidado con esa cesta, amigo. Podría ser una bomba", dijo Lex.

"Le aseguro, joven, que no hay nada dañino en esa cesta, excepto para los alérgicos a los huevos".

Errat se acercó, atrayendo una aguda mirada de sorpresa de la mujer. "¿Y qué es usted en todos los Reinos?"

"Soy Errat".

Gryph, deseando evitar otra larga y confusa presentación, envió al

warborn a revisar el resto de la cámara. Lo último que necesitaban era que entraran más sirvientes, o peor aún, guardias. Errat se apresuró a cumplir y Gryph se volvió hacia la mujer. "¿No nos tienes miedo?" preguntó Gryph.

"Soy una anciana que ha servido a muchos hombres poderosos. Puedo ver a través de las falsas caras que esconden los déspotas". Miró fijamente a Gryph. "Y tú, hijo mío, no eres un déspota. Pero no eres tonto y no puedes tomarme la palabra, así que me someteré a tu custodia".

"Como que ya estás bajo nuestra custodia", dijo Lex lanzando una mirada confusa hacia Gryph. "Pero gracias por ser tan amable, supongo".

Ovrym la sentó detrás de una pila de cajas.

"¿Cómo sabemos que no está pidiendo ayuda?" Preguntó Lex, mirando a la mujer como si esperara que se transformara en Aluran.

"No detecto ningún paquete de información procedente de esta mujer", dijo el archon.

"Eso es porque la *Magia del Pensamiento* no funciona dentro del Risco, ¿y les parezco un mago del pensamiento? "

"He aprendido que las apariencias engañan", replicó Gryph.

"Bueno, entonces eres un sabio. Apuesto a que tuviste una buena educación". Se acomodó en una posición más cómoda y levantó la vista, con una mirada intensa. "Espero que no estés aquí para hacer daño a Ferrancia. Es una chica encantadora. No como esas otras del Panteón".

Los ojos de Gryph se abrieron de par en par y agarró con más fuerza su lanza. "No queremos hacer daño a nadie". Por la forma en que la mujer lo miró, bien podría haber dicho: "¿Cómo lo sabes?".

"No te pongas nervioso, chico. Por supuesto, estás aquí por la diosa, porque no hay nada más de valor aquí. Esta maldita torre ha estado vacía durante años, pero aun así la Vieja Milly la mantiene en plena forma. Entonces, hace unos días, el Alto Dios trae a su hija favorita aquí, nos encarga que la mantengamos a salvo, incluso amenaza a los guardias". Suspiró y luego una pequeña sonrisa levantó su labio. "El Alto Dios tenía miedo. Lo vi en sus ojos". Miró a Gryph. "Sospecho que eso tiene que ver contigo".

"Amigo, esta señora lo sabe todo", dijo Lex, tirando del brazo de Gryph.

"Ella no sabía nada, hasta que tú cagaste como un idiota", dijo Gryph, con la ira hirviendo en su voz.

"Mierda", dijo Lex, y se volvió hacia la mujer, tratando de recuperar algo de su posición. "Milly, ¿verdad?" La mujer asintió. "Ahora escucha, Milly nos dirás sobre este lugar. Dónde están los guardias, cómo se mueven, cualquier pasillo secreto que nos permita

evitarlos. Y no mientas, porque soy un Maestro del *Análisis* y lo sabré".

"¿Ya la has *analizado*? ", preguntó Vonn.

"Maldita sea". Lex se encogió ante su propia estupidez y miró fijamente a la mujer. "Está diciendo la verdad. Se llama Milly y es de nivel seis, lo que no está mal para una plebeya. Sus habilidades son las que cabría esperar. *Cocinar, limpiar, coser, hornear*, y un montón de habilidades de tipo doméstico. Oooh, es una *cervecera de* nivel 13. Eso es genial".

Se concentró más intensamente en ella y desencadenó *Conocer Deseos.* Su rostro se calmó y le dirigió una mirada comprensiva. "Lo único que desea es proteger a Ferrancia. Aunque sabe que es una tontería sentirse así, tiene un instinto maternal muy potente hacia la diosa. Si podemos convencerla de que estamos aquí para ayudar a Ferrancia y no para perjudicarla, Milly nos ayudará en todo lo que pueda".

"Así de fácil", dijo Ovrym. "¿Arriesgaría la ira del Alto Dios por ayudarnos?" El xydai miró fijamente a Milly. "No sabes nada de nosotros".

"Ella sabe que somos un grupo de malotes", replicó Lex.

"No somos nada comparados con Aluran", dijo Ovrym.

Gryph se arrodilló frente a la mujer. "Nos ayudarás". Era más una orden que una pregunta.

"Si demuestras que no quieres hacer daño a la diosa", dijo Milly. "Algo que aún no haces".

"¿Por qué te preocupas por ella?" Preguntó Gryph.

Le miró fijamente a los ojos durante unos largos momentos y luego habló. "Porque en el fondo, bajo el barniz de divinidad que Aluran ha puesto sobre ella, se encuentra el corazón y el alma de una buena mujer. Me temo que el poder le ha hecho olvidar su verdadero ser. Los Reinos necesitan que ella recuerde".

Una ráfaga de calor nervioso fluyó a través de Gryph. *No entiendes cuánta razón tienes*. Se le ocurrió otro pensamiento. ¿O sí? La miró fijamente, queriendo confiar en la habilidad de *Analizar* de Lex, pero había algo en la mujer, una confianza que lo inquietaba. Gryph descubrió que la creía. Sólo eso la hacía sospechosa, pero había corrido riesgos mucho mayores desde que entró en los Reinos. Decidió que, si no podía confiar en una mujer examinada por un Maestro del *Análisis*, entonces no podía confiar en nadie.

"¿Estás seguro de que no está mintiendo Lex?" preguntó Gryph, sin apartar los ojos de la mujer.

"Tan seguro como puede serlo", dijo Lex. "A menos que la vieja Milly también sea una maestra del *análisis*, quiere decir lo que dice.

Gryph respiró y se decidió. "Confiaré en ti. ¿Cómo puedo convencerte de que confíes en mí?"

“¿Dime por qué estás aquí?”

“Para salvar a Ferrancia”.

“¿Por qué? ¿Quién es ella para ti?”

“Digamos que la considero de la familia”, dijo Gryph, mirando intensamente a la anciana. “Y de donde yo vengo, no abandonamos a la familia”.

Una extraña, aunque cálida, sonrisa cruzó el rostro de Milly y Gryph tuvo la clara impresión de que había superado una prueba que ni siquiera sabía que había hecho. “Me parece justo. Dime en qué puedo ayudarte”.

66

Vengan por él, tontos de cúpula cromada", rugió Lex mientras activaba *evasión.* Se desplazó hacia la derecha cuando la pesada maza del paladín atravesó el lugar que acababa de dejar libre. Astillas de piedra explotaron desde el punto de impacto en un amplio abanico, recordando a Lex los cráteres de impacto de las malas películas de ciencia ficción.

"Esas mazas son muy potentes. No dejes que te golpeen con una", rugió, maldiciendo la capacidad del Risco para bloquear su *Enlace Telepático*.

"Gracias por ese inútil consejo", dijo Vonn Prime, mientras lanzaba su nueva espada hacia el otro paladín. La hoja blanca como el hueso encontró un hueco en la armadura del hombre y activó la habilidad *Vorpal* de la hoja. El paladín gruñó y bajó el escudo de su torre lo suficiente para que Vonn Dos golpeara, hundiendo su espada en el hombro del bruto.

El paladín rugió y golpeó hacia arriba con su escudo, golpeando con una fuerza que rompía los huesos en la cara de Vonn Dos. El duplicado invocado voló hacia atrás, pasando por delante de Vonn Tres, y se estrelló contra la pared. Vonn Cuatro rodó y apuñaló hacia arriba, aprovechando el hueco que le proporcionaba la desafortunada situación de sus hermanos. Activó el *Vorpal* y clavó la espada por debajo de la armadura del paladín y en su axila.

Mientras los cuatro Vonn luchaban contra el primer paladín, Errat, Ovrym, Lex y Gryph abordaban al otro. De los cuatro, Ovrym había sido hasta ahora el más eficaz. Su sable metálico sangrante era un borrón de color carmesí, y sus ataques potenciados *con mana* estaban reduciendo la *salud* del paladín.

Errat había asestado un golpe que debería haber decapitado al gigantesco guerrero acorazado, pero el paladín había activado una cualidad llamada *Refractar* que devolvió gran parte del daño a Errat.

El warborn tuvo suerte de que la casi decapitación no fuera parte

de la refracción, o ya habrían perdido un miembro. Sin embargo, Errat no estaba bien y se había retirado detrás de su línea de batalla. El warborn miró con recelo por encima de su hombro hacia el *Círculo Portal*.

"¿Estamos seguros de que no habrá más guardias?"

"Parece que Milly llegó con la *Llave Maestra Portal"*, dijo Lex. "Esperemos que los guardias no encuentren una forma de evitarlo".

"Sugiero que nos centremos en los adversarios actuales en lugar de preocuparnos por los hipotéticos", dijo Gryph.

Lex volvió a la lucha, concentrándose en los *Rayos de Orden* y en el *Golpe Aplastante,* pero añadiendo ataques de martillo no mejorados e incluso algunas patadas cuando sus períodos de enfriamiento lo requerían. Ninguno de ellos había resultado demasiado eficaz contra la potente armadura del paladín, que bloqueaba y curaba el daño recibido. El hombre aún tenía más de 1.000 *puntos de salud*.

Gryph estaba aguantando. Esquivó un golpe de maza, giró y apuñaló hacia arriba y detrás del escudo del paladín. Varios centímetros de su lanza se clavaron en el antebrazo del paladín y una energía blanquiazul explotó de la punta. El paladín hizo una mueca de dolor y sus músculos se agarrotaron. Cayó sobre una rodilla y perdió el agarre del monstruoso escudo de la torre. Se estrelló contra el suelo con un fuerte estruendo.

El paladín seguía aferrado a su maza y ésta se lanzó hacia arriba como si estuviera propulsada por un motor de cohete. La mortífera esfera se estrelló contra el hombro derecho de Gryph y lo hizo volar. Se estrelló contra el suelo y se agarró a la extremidad dañada.

La sonrisa de pura alegría en el rostro del paladín hizo que Lex se enfureciera. Rugió cuando la directiva principal de su existencia surgió dentro de él. «Debo proteger a Gryph». Dejó caer su martillo y agarró al paladín por el casco con ambas manos carnosas, enredando sus dedos en los ojos del hombre. Con una risa maníaca desató *llamas*.

Dos ráfagas de fuego estallaron en los ojos del paladín y éste aulló de dolor. Lex vertió todo el *mana* que pudo en los chorros de fuego, sabiendo que el daño infligido no sería más que una fracción de la *salud* restante del paladín. Una mueca maníaca hizo que los labios de Lex se superpusieran a los dientes mientras el olor a carne cocida llegaba a sus fosas nasales. Un momento después, Lex oyó que los globos oculares del hombre estallaban y la conmoción hizo que el paladín sufriera convulsiones.

Pero Lex se negó a detenerse. Las llamas lo rodearon y un éxtasis sin precedentes lo invadió. El paladín golpeó a ciegas, con la esperanza de asestar un golpe que hiciera cesar la agonía. Lex gruñó por el dolor, sin sentir nada más que el deseo de convertir la cabeza de este hombre en cenizas.

En algún lugar fuera del calor y la alegría, Lex oyó una voz gritando, pero no le prestó atención. Sus reservas *de mana* estaban tocando fondo y el fuego chisporroteaba, pero aun así Lex se enfureció. Entonces, un par de manos ásperas lo empujaron hacia atrás. Los ojos de Lex se levantaron con furia para ver a Gryph mirándolo fijamente.

"He dicho que te muevas", rugió Gryph. Detrás de él, Errat se precipitó hacia adelante, con su hacha en alto sobre su cabeza. El warborn hizo caer el arma de doble hoja con fuerza sobre el cuello del paladín ciego. El hombre tendido no ofreció resistencia y el *golpe crítico* de Errat le arrancó la cabeza.

Lex rugió de furia. Una parte de él sabía que sufría de psicosis de *Magia de Fuego*, pero no le importaba. "¡Vamos a por el otro!", gritó, pero no llegó ninguna *Llama*. Miró sus manos traidoras, deseando que fluyeran con fuego, cuando Ovrym le agarró la cabeza.

Unas olas de calma tranquilizadoras, como el suave chapoteo de las olas del mar en una playa tropical, llenaron la mente de Lex y se sintió en paz. Bajó las manos y sonrió al xydai. "Hola, haces que mi cerebro se sienta bien".

Ovrym se burló del extraño comentario, pero se volvió hacia Gryph. "He frenado lo peor de la locura, pero ha tocado fondo en su reserva de *mana*, así que tendrá un enorme dolor de cabeza cualquier..."

"Owww..." Lex gritó, agarrándose la cabeza.

"... momento". Ovrym terminó.

El dolor le partía el cráneo, pero Lex sabía que no tenía tiempo para quedarse parado. "¿Cómo están los Vonns?"

El grupo se giró para ver cómo el otro paladín caía de rodillas cuando tres de los cuatro Vonn retiraban sus espadas de su costado y se lanzaban hacia abajo en un torbellino coreografiado de muerte. El paladín se tambaleó hacia delante y se estrelló contra el suelo con un estruendo de metal. Vonn Prime se precipitó al lado de Vonn Dos, pero el doble lo sacudió.

"Entonces, ¿ganamos?" Preguntó Lex, pasando sus ojos por el resto del grupo. A pesar de los cortes, moretones y fracturas, una parte de Lex sentía que había sido demasiado fácil. Algo hizo cosquillas en el borde de la percepción de Lex y atrajo su mirada hacia las puertas de los aposentos de Ferrancia. Abrió la boca, pero antes de que una advertencia pudiera pasar por sus labios, las puertas explotaron en una cascada de astillas.

Errat lanzó *el Escudo Etéreo*, absorbiendo la lluvia de maderas melladas, pero la verdadera amenaza se encontraba entre los escombros de las puertas en ruinas.

El Alto Dios Aluran, Arca del Panteón, Principal Movedor de los

Reinos, Padre de Todos, había llegado.

El hombre vestía una resplandeciente armadura dorada y la empuñadura de una espada de dos manos se asomaba al peto de su hombro izquierdo. Unos ojos furiosos miraban al grupo desde el interior de un enorme yelmo con cuernos y se ensancharon de sorpresa al ver a Lex y a Gryph. Entonces, el Alto Dios sonrió y levantó una mano. La cerró en un puño y las puertas se reformaron tras él, convirtiéndose de nuevo en madera sólida.

"Hola Gryph. ¿No me dijiste que eras de los que van solos?" Su mirada pasó por encima del grupo. "Pero, aquí estás con este grupo de desarrapados..." La mirada del Alto Dios se posó en Errat y se detuvo, claramente desconcertado por el warborn. "... compañeros. Me siento engañado, y esto me duele profundamente". Estaba claro por el tono del hombre que el dolor no era la emoción que sentía.

"Soy un hombre de gusto exigente", dijo Gryph. "Sencillamente, no cumples mis requisitos".

Aluran rio y miró a la fuerza desplegada contra él sin más preocupación que la que un león muestra a un ratón. "Te ofrezco una oportunidad más. Únete a mí, aprende de mí y permitiré que tus compañeros vivan".

Lex tiró del hombro de Gryph. "¿Qué hacemos?", siseó.

La mirada de Gryph se desvió por un breve instante de Aluran a la puerta detrás de él, y de nuevo al Alto Dios. Lex sintió que el jugador enterraba sus temores. "Tenemos que irnos", dijo Gryph, volviendo a mirar a Aluran.

"Pero ¿qué pasa con...?" comenzó Lex, pero una dura mirada de reproche de Gryph lo hizo callar.

"Nuestra presencia la pone en peligro", dijo Gryph en voz baja. Lex asintió y Gryph volvió a centrar su atención en el Alto Dios. "Te agradezco tu generosa oferta, pero debo rechazarla".

Aluran frunció el ceño y dio un paso adelante, levantando ambas manos.

"¡Corre!" gritó Lex, ignorando el dolor que el volumen le producía en el cráneo. Como uno solo, el grupo se volvió y corrió hacia el *Círculo Portal*.

Dos andanadas de plata ennegrecida de *Rayos de Alma* brotaron de las palmas del Alto Dios y gritaron hacia el grupo. Vonn Tres y Cuatro se interpusieron en la trayectoria de los rayos y ambos se iluminaron. Las dos andanadas de *rayos de alma* cambiaron de dirección y se estrellaron contra el Gran Dios, y la sorpresa del ataque le hizo caer de rodillas.

"¡Sí!" gritó Lex, bombeando un puño ante el espectacular uso que los Vonn hicieron de su ***Anillo de Giro de Hechizo***.

"No te emociones demasiado", dijo Vonn Prime, pasando a toda

velocidad por delante de Lex. “No pueden volver a hacerlo”.

“Y le hicieron menos daño al Alto Dios que una picadura de mosquito”, añadió Vonn Dos también esprintando junto al NPC.

“Pero las picaduras de mosquito pueden ser realmente molestas”, dijo Lex, esperando animar a los Vonn.

“No creo que hacer que se enfade sea lo más sensato”, dijo Ovrym.

“No necesita motivación”, dijo Gryph. “Manténgase en silencio y conserve su energía”. El jugador pasó a toda velocidad junto a Lex, que dobló el paso para seguirle el ritmo.

“¿Y ellos dos?” Preguntó Lex, señalando a Vonn Tres y Cuatro que se habían lanzado contra el Alto Dios. “No podemos dejarlos sin más”.

“Ya están condenados”, dijo Vonn Prime, con la voz pesada.

Lex miró por encima del hombro cuando Aluran se lanzó contra los dos duplicados. Vonn Tres asestó un ligero golpe, pero el Alto Dios ni siquiera se inmutó cuando su mano se extendió y agarró al hombre por el cuello. Con un látigo, lanzó al semielfo contra una columna, rompiéndole la espalda con un crujido nauseabundo.

Vonn Prime y Vonn Dos tropezaron y cayeron, pero Ovrym y Errat se agacharon y los arrastraron hasta el *Circulo Portal*. Gryph pulsó un pequeño colgante enjoyado en su cuello. El dispositivo hizo clic y el *Circulo Portal* se activó. Lo último que vieron todos fue a Aluran atravesando lentamente el pecho de Vonn Cuatro con su espada.

Un momento después reaparecieron en un *Círculo Portal* a juego en el fondo del Risco. “¡Muévete!” gritó Gryph, agarrando la parte inferior del brazo de Vonn Dos y levantando al hombre. Los dos Vonn estaban pálidos y sudando, como hombres en pleno síndrome de abstinencia de la heroína.

“Pensé que nadie podía seguirnos”, preguntó Lex. “¿Milly nos vendió?”

“Ella dijo que los guardias no podían seguirnos”, dijo Ovrym. “No hizo ninguna afirmación sobre el Alto Dios”.

“Mierda”, dijo Lex, y puso un brazo bajo el hombro de Vonn Prime. Corrieron por el túnel curvo hacia la lejana *Puerta Portal* y su única esperanza de escapar.

“¿Estás bien amigo?” preguntó Lex. Vonn sacudió la cabeza con dificultad. “Entonces, ¿esos tipos están muertos?”

“¿Qué crees?” Vonn Prime enfureció. “¿Parece que han sobrevivido a eso?”

“Me refería a que como no eran realmente tú, tal vez estaría bien”.

“Todos somos yo”, dijo Vonn Dos. “Y ahora esos dos están muertos, aquí y en su realidad”.

“Maldición”, dijo Lex.

Corrían. Detrás de ellos, un estruendo cacofónico de truenos recorrió el túnel y un hedor a ozono se precipitó sobre ellos. Corrieron

con más fuerza, doblaron la última esquina y la *Puerta Portal* estaba delante de ellos. Gryph ordenó a Lex que encendiera la puerta mientras él y los demás montaban guardia.

Lex introdujo el ícono en la puerta y marcó el código rúnico de las ruinas nimmeriana. La energía se movió a través de la puerta. “Vamos, vamos”. Miró detrás de él mientras Vonn Dos se separaba de los demás y subía a toda prisa la pendiente.

“No lo hagas”, rogó Vonn Prime.

El otro Vonn se volvió hacia él, con el rostro aún pálido tras sufrir la muerte de los otros dos Vonns. “Esta es mi elección. Ve”. Se volvió para enfrentarse a la tormenta que se avecinaba y desenfundó su espada justo cuando Aluran llegaba en un halo de energía eléctrica. Vonn Dos arremetió, moviéndose como un borrón, sobrecargándose con una docena de ventajas que Lex apenas podía seguir.

Contra la mayoría de los oponentes, Vonn Dos habría aguantado, pero Aluran era el Dios Supremo, y el asalto de Vonn Dos no hizo más que ganar unos segundos a sus amigos. Para Vonn Dos fue un sacrificio que valió la pena.

La singularidad de la punta del alfiler apareció, y la puerta pulsó, expandiéndose en una entrada. Lex sintió una ligera brisa en la cara. A través del arco había una franja verde de hierba, rodeada de montañas.

“¡Vayan!” Lex gritó y el grupo se retiró hacia la puerta. Errat fue el primero en ayudar a pasar a una angustiado Vonn. Ovrym fue el siguiente. “Te toca Lex”, dijo Gryph con voz tranquila y concentrada.

“ Por supuesto que sí. Uno de nosotros tiene que quedarse atrás y destruir el Ícono *Portal*, o Su Alta Dignidad volverá a marcar una vez que nos hayamos ido. Y ese alguien voy a ser yo”.

“Tienes razón sobre el peligro, pero te equivocas sobre quién se queda”, dijo el jugador. Se giró, agarró a Lex por el cuello de la túnica y lo arrastró hacia la puerta. Lex se resistió, pero Gryph era mucho más fuerte de lo que parecía y pronto Lex fue arrojado a través de la puerta brillante. Cayó de espaldas y la suave hierba amortiguó su caída.

“No, no, no”, rugió Lex. “No vas a volver a hacerme esto”. Al llegar a los Reinos, Gryph había atraído involuntariamente la atención del Alto Dios. Eso había hecho que Gryph arrojara a Lex a través de un portal y a las polvorientas calles de la Guardia de Harlan. Ese día había perdido a Gryph. Que le costara perderlo de nuevo.

Se puso en pie de un salto y vio que Gryph le sonreía de forma extraña. A una docena de metros detrás de él, el Alto Dios dejó caer el cuerpo de Vonn Dos y avanzó hacia Gryph. “Adiós”, dijo Gryph y golpeó hacia arriba con la culata de su lanza, aplastando el Ícono *Portal* activo.

Las energías almacenadas en el Ícono explotaron y lo último que vio Lex antes de que la puerta se desestabilizara fue el cuerpo de Gryph volando hacia atrás.

67

Mientras el Alto Dios miraba el cuerpo devastado de Gryph, sentimientos contradictorios de ira y triunfo se agitaban en su interior.

¿Cómo se atreve a entrar en mi ciudad, en mi casa?

Lo único que deseaba era golpear al hombre hasta la muerte con sus propias manos, pero controló esa necesidad.

Voy a atar su punto de reaparición a el Foso y luego voy a sacarle a golpes las respuestas, una vida a la vez.

Y había muchas preguntas. ¿Quién era él? ¿Dónde había adquirido su condición de *Divinidad Prime*? ¿Por qué había venido aquí? ¿Qué quería de Ferrancia? ¿Adónde habían huido sus compañeros? ¿Cómo accedieron al antiguo sistema de *Puertas Portal*?

Habrá tiempo de sobra para responder a estas preguntas.

Aluran se agachó y levantó a Gryph por el borde de su armadura y lo acercó. El hombre estaba agotado. La explosión del Ícono *del Puerto* había destrozado el cuerpo del hombre, dejándolo con poco más de cien puntos de *salud*.

Lo suficientemente sano como para llevarlo a el Foso.

El jugador gimió, escupió un trozo de sangre y abrió un ojo. El otro estaba ensangrentado e hinchado, pero pronto la visión de Gryph se centró en Aluran y el reconocimiento se convirtió en miedo.

“Bien, estás despierto. Mejor aún, tienes miedo”.

“Lo estoy”, dijo Gryph con calma y ladeó la cabeza. “No esperaba sentir miedo. Es una experiencia curiosa”.

Estudió a Aluran con un desconcertante desapego clínico, y una semilla de duda, de preocupación, de miedo, comenzó a crecer en el estómago de Aluran.

Algo está mal.

El Alto Dios usó *Análisis*.

***GRYPH (El'Edryn) - Nivel:** 19*
***Salud:** 100/476*

Resistencia: *76/529*
Mana: *441*
Espíritu: *379*
Gryph es un jugador de El'Edryn.
Fortalezas: *Desconocido*
Inmunidades: *Desconocido*
Debilidades: *Desconocido*

"¿Qué?" Los ojos de Aluran se abrieron de par en par. *Analizar* no le había dado nada, lo cual era imposible. Era un Maestro de nivel 83 de la habilidad, e incluso si Gryph hubiera alcanzado de algún modo un nivel superior, lo cual era poco probable, *Analizar* le habría dado algo.

De los labios rotos de Gryph brotó una extraña carcajada que sonó como si un hombre se riera por primera vez. Tragó con fuerza y habló.

"Dijo que eras arrogante y temeroso. Dijo que era tu debilidad".

"¿Quién?" Preguntó Aluran. "¿Quién dijo estas mentiras? ¿Quién llenó tu mente con semejante herejía?" El Alto Dios retiró su puño y lo clavó con fuerza en el plexo solar del hombre. Causaría poco daño, pero un dolor considerable.

Gryph se quebró y tosió, llevando desesperadamente el oxígeno a sus pulmones. Luego comenzó a reírse de nuevo. "Todavía no entiendes tu error, ¿verdad?". Sonrió por un momento, y luego una expresión de dolor contorneó su rostro y comenzó a carraspear y resoplar. "Todavía crees que soy Gryph". El hombre volvió a resoplar, colgó la cabeza y escupió algo que cayó al suelo a sus pies.

El sonido atrajo la mirada del Alto Dios y se quedó mirando la piedra gris, cubierta de mucosidad, en señal de reconocimiento. Sus ojos volvieron a alzarse y arrancó la cabeza del hombre. El jugador Gryph no lo miraba, sino el Azote; los profundos charcos de plata y negro que habían sido los ojos del Azote eran ahora de un azul pálido y penetrante.

"¿Quiénes son ustedes? ¿Qué hiciste con el Azote?"

El hombre que no era el Azote se rio. "También me dijo que no podías soportar el misterio que no podías desentrañar, así que no creo que vaya a responder a tus preguntas".

"¿Quién es él?"

"¿No es obvio? "

"Gryph", dijo Aluran en voz baja, hirviendo de amenaza. Esa amenaza se convirtió en miedo. "¿Dónde está?"

El Azote lo miró fijamente a través de su único ojo bueno y volvió a reírse, esta vez con fuerza. La carcajada antinatural subió por los túneles y volvió a subir, burlándose del Alto Dios con cada eco.

"Puedo ver tu miedo", dijo con una sonrisa el hombre que llevaba

el cuerpo del Azote.

Aluran rugió y llevó ambas manos al cuello del hombre ensangrentado, lo levantó del suelo y apretó. El Azote arañó el agarre de vicio del Alto Dios, luchando inútilmente por los últimos momentos de su vida. Aluran vio cómo los ojos del hombre se llenaban de miedo y habló en un susurro.

"Tú eres el que conoce el miedo, no yo".

Una pequeña sonrisa cruzó los labios del Azote y ambos hombres supieron que Aluran mentía.

Con rabia, Aluran rompió el cuello del Azote y dejó que su cuerpo cayera al suelo. Con los ojos muy abiertos, se obligó a calmarse.

Yo soy el Dios Supremo y no temo.

Fue entonces cuando se dio cuenta de dónde estaba Gryph y sintió miedo. *Ferrancia*. Aluran corrió por la pendiente y activó su ventaja *Forma de Rayo* por tercera vez en menos de una hora. Era su último uso diario, pero necesitaba llegar a Ferrancia ya.

El Alto Dios se transformó en un rayo viviente y se elevó como una tormenta hacia la cima del Risco.

68

Media hora antes, el grupo se apiñaba en un almacén situado al final del pasillo, frente a los aposentos de Ferrancia.

Milly había sido fiel a su palabra. Les enseñó a moverse sin ser vistos por los túneles de servicio, les dio el horario y las rutas de las patrullas de guardia e incluso les concedió acceso a los *Círculos Portal* para asegurar su salida.

Ahora, Lex miró a través de una mirilla que los sirvientes utilizaban para asegurarse de que no estaban en los pasillos cuando sus superiores los utilizaban.

"Toda esta torre es un monumento al maltrato de las clases bajas por parte de los ricos y poderosos", refunfuñó Lex.

"¿Desde cuándo te preocupa la situación de las masas?" preguntó Vonn en voz baja.

"Ya te dije que no me gustan los matones", susurró Lex y volvió la mirada a la mirilla, observando a los dos montañeses que montaban guardia en la puerta de Ferrancia.

Ambos hombres eran titanes de acero y fuerza, cada uno casi tan alto como Errat, pero armados y blindados como tanques. Llevaban un brillante escudo de torre y una maza de gran cabeza plagada de pinchos.

Lex los *analizó* y les dijo a sus compañeros a qué se enfrentaban.

PALADÍN DEL ALTO DIOS - Nivel: *52.*
Salud: *2,412*
Resistencia: *3,212*
Mana: *863*
Espíritu: *2,156*
Los paladines son sacerdotes guerreros sagrados que han dedicado su vida y su poderío marcial al servicio de uno de los dioses. Los que sirven al Dios Supremo Aluran se encuentran entre los guerreros más temidos de todo Korynn. Son fanáticos de su devoción sacerdotal y dominan el poder de la luz sagrada del dios supremo. Pocos seres en los Reinos pueden enfrentarse a ellos durante mucho tiempo.

Fortalezas: *Santa Ira.*
Inmunidades: *50% de resistencia a todas las esferas mágicas*
Debilidades: *Ninguno*

"Bueno, parecen divertidos", dijo Vonn.

Lex apartó la vista de la mirilla y miró hacia la puerta de la pared opuesta. "Está tardando demasiado".

"Se está tomando todo el tiempo que requiere la tarea", dijo Ovrym, con el ojo pegado a otra mirilla, éste en la única puerta de la habitación. "Tienes que aprender a tener paciencia".

"Sí, no estoy seguro de que eso sea realmente lo mío".

"Siendo un Léxico, creo que aprender es lo tuyo", respondió Vonn.

Lex frunció el ceño ante el semielfo. "Me refería a la paciencia, imbécil, y tú lo sabías".

"Tal vez sí, tal vez no".

"Obviamente, ser un idiota es lo tuyo". Vonn ignoró el comentario ganándose un ceño fruncido de Lex. El silencio se hizo pesado, y el NPC descubrió que estaba preocupado. No podía decir exactamente por qué, era sólo un cosquilleo en el borde de su percepción. "No estoy seguro de que me guste este plan. "

"¿Qué es lo que no le gusta al amigo Lex?" preguntó Errat.

"Bueno, es un plan de mierda con una parte buena. La parte buena es en la que soy subcomandante de la Pandilla de Gryph, la mala es todo lo demás. Para empezar, ¿cómo podemos estar seguros de que seremos capaces de alejar a todos los guardias. ¿No es esa una distracción obvia que se enseña en el primer día de la academia de entrenamiento de guardias del mal?"

"Tú haz tu parte y deja que Gryph y Bishop hagan la suya", dijo Ovrym. "Y no lo llamaremos la Pandilla de Gryph".

"Estoy de acuerdo", dijo Vonn. "Ese nombre es horrible. Suena como algo que un niño de diez años inventó".

"A Errat le gusta los Compis de Gryph".

"Hmm", pensó Lex, frotándose la barbilla. "No está tan mal, aunque me recuerda a una de esas obras de caridad para niños enfermos. Ya sabes, del tipo en el que Gryph lleva a un niño moribundo a un partido de béisbol. No estoy seguro de que encaje en el aquí y ahora".

"Cállate", susurró Ovrym con dureza. "Está regresando". El xydai abrió la puerta y Gryph se deslizó dentro.

"¿Cómo te fue?" Preguntó Lex.

"La *Piedra Mímica* funcionó como se esperaba", respondió Gryph. "Bishop debería comenzar su infiltración pronto".

"Tengo que decirlo, hombre, que me sorprende que dejes que Bishop tome el mando en esto", dijo Lex. "No parece encajar con esa

aura macho alfa, 'yo tengo que estar al mando y tú vas a hacer lo que yo diga porque soy Gryph' que tienes".

"Lex, ojo a la mirilla por favor", dijo Gryph.

"Oh, claro, lo siento". Lex se volvió y miró por la mirilla. El estómago le retumbó por el nerviosismo, o tal vez por el hambre. Un momento después, Milly dobló la esquina llevando una bandeja plateada cubierta hacia la puerta de los aposentos de Ferrancia.

"Ahí está", susurró Lex. "Amigo, tiene que ser muy raro ser tan bajito".

"Me imaginé que ya estarías acostumbrado", dijo Vonn, ganándose un dedo corazón de Lex.

La anciana se detuvo cuando los guardias levantaron la tapa y examinaron la comida. Lex no pudo ver el rostro de la mujer, pero juró que sus hombros se pusieron más tensos. "Tranquilo amigo. Mantén la calma, controla esas emociones".

"Es un archon del orden", dijo Ovrym. "A diferencia de ti, no es esclavo de sus sentimientos".

"Bueno, parece tenso, y eso no es bueno. Este tipo de tipos pueden oler esa mierda a una milla de distancia". Lex apretó el ojo tan intensamente en la mirilla que sintió el comienzo de un dolor de cabeza. Suspiró cuando los paladines abrieron la puerta y dejaron pasar a Bishop. "Bien, está dentro". Lex se giró y miró a Gryph.

"Debemos confiar en el plan", dijo Gryph. "Atacaremos en dos minutos. Nuestra misión es despejar el camino para Brynn. Si no podemos matar a los guardias rápidamente, entonces nos retiramos y los atraemos con nosotros antes de que puedan llegar los refuerzos. Nuestra prioridad es llevar a Brynn a la *Puerta Portal.* ¿Todos entendieron?"

Los asentimientos fluyeron por la sala, y todos prepararon en silencio las armas y los potenciadores. Dos minutos después, salieron de la sala y se lanzaron al asalto.

*****

Al mismo tiempo que Lex se ponía filosófico sobre la situación de la clase baja, Gryph y Bishop se encontraban un piso más abajo, en un armario poco usado. Tenían cinco minutos antes de que los guardias regresaran, más que suficiente para completar su parte del plan.

"¿Por qué mentiste a los demás sobre tu verdadero plan?" Preguntó Bishop.

"Porque ninguno de ellos me habría dejado hacerlo, especialmente Lex. "

"Eso es lógico. Su mantra a menudo repetido 'Debo proteger a Gryph' entraría en conflicto con una potencial misión suicida".

Una mirada de culpabilidad cruzó el rostro de Gryph. "Estás

corriendo un riesgo mayor que el mío. Si… Cuando, Aluran venga, irá a por ti primero. ¿Estás seguro de que quieres hacer esto?" A Gryph le seguía pareciendo desconcertante que aquel ser inteligente e introspectivo llevara ahora el cuerpo del Azote asesino.

Bishop sonrió. "Los mortales están fascinados con el concepto de libre albedrío. Es una rareza curiosa. Lo hago porque es lógico, y porque ahora te considero un colega". El archon extendió su mano y Gryph la estrechó. "Por favor, no te preocupes por mi bienestar. Lo peor que puede hacer Aluran es matarme. No soy un jugador que pueda estar atado a un punto de aparición. No soy un mortal con una sola existencia. Soy un archon del orden, y no importa lo que le ocurra a este cuerpo, mi conciencia regresará del Reino del Orden para ser rehecho por la torre".

"Entonces, no es gran cosa", dijo Gryph con una ligera risa.

"Como tú dices, no es gran cosa".

"En cualquier caso, gracias".

"De nada".

Gryph entregó la *llave del Círculo Portal* de Milly a Bishop y sacó las dos *Piedras Mímicas* de su bolsa. Una era de un blanco brillante y ya contenía la esencia derivada de la sangre que Milly les había dado antes. La otra era de un gris apagado, vacía y lista para ser preparada.

Gryph sacó su daga de la vaina y se la caló en la palma de la mano. Dejó que la sangre fluyera durante varios segundos y luego depositó la *Piedra Mímica* vacía en el pequeño charco que se estaba formando en su palma. La piedra bebió su sangre, y un momento después brilló de color blanco. Gryph entregó la piedra recién cargada a Bishop y se quedó con la de Milly.

"Espero que esta no sea la última vez que te vea". Dijo Bishop.

"Lo mismo digo".

Ambos se tragaron la piedra, y unos instantes después sus nuevos papeles estaban completos, y los dos hombres se fueron por caminos distintos. Gryph se observó a sí mismo al doblar la esquina, desconcertado por el poder de las *Piedras Mímicas.*

Gryph se dirigió al *círculo portal.* Un momento después, el anillo de platino del suelo se iluminó y apareció Milly, llevando la cena de Ferrancia. Miró a Gryph de arriba abajo.

"¿De verdad parezco tan vieja?" preguntó Milly con una sonrisa, pero por lo demás no se inmutó al ver a su doble.

"Gracias por esto".

"Ya te he dicho que no lo hago por ti". Luego volvió a sonreír. "Pero de nada".

"¿Estás lista para huir? Una vez que Aluran se entere de tu participación, vendrá por ti".

Milly acarició una vieja bolsa que llevaba colgada del hombro.

“Tengo todo lo que necesito aquí”

“¿Seguro que no puedo convencerte de que vuelvas con nosotros? Nos vendría bien alguien con tus agallas”.

“Mi lugar está en otra parte, pero gracias, puedo cuidarme sola”. Se acercó y tocó a Gryph cariñosamente en la cara. “Ahora ve a buscar a nuestra chica”. Se dio la vuelta y volvió a entrar en el *Círculo Portal*. Un momento después, desapareció.

69

Gryph caminó lentamente hacia los dos enormes paladines, y se dijo a sí mismo que él, que Milly, había hecho este mismo paseo una docena de veces.

Esta es la parte fácil.

Se detuvo y miró a los paladines, seguro de que percibían el nerviosismo que se filtraba a través de su sonrisa.

"Tengo la cena de Su Eminencia", dijo, repitiendo la sencilla frase que le había enseñado Milly. El paladín más cercano lo miró con el ceño fruncido durante unos largos segundos, pero Gryph no le sostuvo la mirada mucho tiempo antes de bajar los ojos y permitir que una pequeña y nerviosa sonrisa cruzara sus labios.

"Muéstrales que les temes, que comprendes su superioridad", le había dicho Milly. "Después de todo, son los elegidos del Alto Dios. Lo mejor de lo mejor. Muéstrales ese respeto y deja que tus amigos los maten".

El paladín levantó la tapa de la bandeja y examinó la comida. Gryph sabía que estaba inspeccionando la comida y la bebida en busca de veneno, magia oculta o cualquier otra cosa que pudiera amenazar a la diosa más allá de la puerta.

Los ojos de Gryph se dirigieron al jarrón de flores y bambú y quiso que la mirada del paladín pasara la suave longitud de la madera blanca oculta entre los tallos y las ramas.

Gryph había querido esconder el arma bajo su ropa, pero Milly le había asegurado que la *Percepción* del paladín la vería y asumiría que cualquier cosa oculta era una amenaza. "Así que la pusimos delante de sus pomposas narices", dijo con una sonrisa socarrona.

Gryph recurrió a su antiguo entrenamiento y obligó a su ritmo cardíaco a calmarse. El paladín dejó que su mirada fluyera sobre la bandeja una última vez y luego volvió a colocar la tapa. Su compatriota abrió la puerta lo suficiente para que Gryph pudiera pasar.

“Baja la cabeza al entrar. Tienes que mostrar el debido respeto. Ellos estarán observando. No mires a la diosa hasta que te hable”.

Gryph hizo lo que Milly le había ordenado y mantuvo la vista en sus pies mientras entraba en la habitación. Avanzó varios pasos y luego esperó.

Al no poder ver, Gryph centró su atención en sus otros sentidos. Una brisa fresca soplaba en la habitación, y podía oír el flujo de los vientos a través de las altas montañas que rodeaban el Risco.

A pesar de la altura, la habitación tenía una temperatura agradable, calentada por una gran chimenea. El olor de la madera de manzano crepitante y de las lilas le trajo una oleada de recuerdos como sólo el olfato puede hacerlo.

En un instante, Gryph estaba en la casa del lago Bow, con el crepitar de la leña de manzana en la hoguera y la primera floración primaveral de los arbustos de lilas de su madre llenándole las fosas nasales. Eran uno de los olores favoritos de Brynn y su presencia aquí, ahora, hacía que el corazón de Gryph casi se rompiera de alegría.

Todavía está ahí.

Gryph reprimió su desesperado deseo de mirar, de ver a su hermana, pero sabía que, si Ferrancia se sentía amenazada, su misión de salvar a Brynn fracasaría. Los latidos del corazón tronaron mientras los segundos pasaban y finalmente la diosa se dirigió a él.

“Buenas noches Milly, puedes poner mi bandeja en la mesa. Todavía no estoy lista para comer”.

Gryph hizo una reverencia, esperando que Ferrancia no viera su torpeza. Entonces levantó la mirada y la vio. Era alta y regia. Aunque no se parecía a Brynn, se sentía como ella.

El corazón le retumbó en el pecho y una parte de él, la que la abrazó el día en que su madre había muerto, quiso precipitarse hacia ella. La diosa le dedicó una extraña sonrisa y Gryph apartó la mirada.

“¿Está todo bien, Milly?”

“Sí, mis disculpas Su Eminencia. Es que... me has recordado a alguien en este momento”. Sabía que era arriesgado ponerse personal con la diosa, pero sospechaba que la verdad dentro de la mentira ayudaría a vender la historia.

“¿Alguien especial?” preguntó Ferrancia con un ligero toque de calidez.

“Sí, Su Eminencia. Lo siento si eso ofende”.

“No es así. Me alegra que pueda engendrar tales sentimientos en ti, a pesar de mi divinidad”. Sus ojos se dirigieron a la bandeja. “Puedes dejar la bandeja”.

“Sí, por supuesto”, dijo Gryph con un sobresalto nervioso y se apresuró a dejar la bandeja. Ajustó el juego de mesa y reacomodó las flores en el jarrón, frunciendo el ceño como un florista quisquilloso

mientras retiraba el trozo de madera blanca. Lo metió en el bolsillo de su delantal y se quedó rígido.

"Siéntate conmigo un rato", dijo la diosa, extendiendo una mano hacia un par de sillas. Gryph fingió reserva y vergüenza, pero la diosa insistió. "Me siento muy sola aquí, y me vendría bien alguien con quien hablar".

Gryph se alisó la ropa y se sentó. Levantó los ojos hacia la diosa una vez más y sonrió con nerviosismo. Su mano bajó hasta su costado, agarrando el trozo de madera. Sabía que sólo tendría un disparo. Si fallaba, Ferrancia se le echaría encima al instante.

La diosa le miró fijamente durante un largo momento antes de volver a hablar. "Dime Milly, ¿tienes familia?"

La pregunta sorprendió a Gryph, que abrió la boca y luego la volvió a cerrar, mientras se debatía sobre cómo responder. Luego la miró a los ojos y abrió la boca para responder.

Las palabras no llegaron a salir de sus labios, porque en ese momento una voz estruendosa entró en la habitación, pareciendo provenir de las propias paredes.

"SU EMINENCIA, ESTAMOS BAJO ATAQUE. LAS PUERTAS ESTÁN ASEGURADAS. QUÉDESE DONDE ESTÁ. EL ALTO DIOS HA SIDO ALERTADO Y ESTÁ EN CAMINO".

Los sonidos de la batalla surgieron del otro lado de la puerta. Ferrancia se levantó de un salto y, con un movimiento de la mano, la toga que llevaba desapareció y fue sustituida por una cota de malla de color azul pálido. Un arco apareció en su espalda y sacó una espada corta de su cintura.

"Ponte detrás de mí", le gritó a Gryph.

Gryph cogió el atizador del fuego y se puso al lado de la diosa. "No, Su Eminencia, estoy a su lado".

Los ojos de la diosa se dirigieron a él, primero con rabia por la desobediencia, y luego una sonrisa curiosa, casi cálida, alivió la ira.

"Eres una anomalía, Milly. Cuando todo esto termine espero una respuesta a mi pregunta".

"Cuando esto termine, tendremos todo el tiempo del mundo para hablar, Su Eminencia".

La diosa volvió a prestar atención a los sonidos de la batalla y Gryph sacó el arma de su delantal.

Tienes una oportunidad, tómala, pensó, pero algo le sujetó la mano. No fue el miedo lo que le hizo dudar, sino el asombro. Ferrancia era una diosa, con poder, influencia y respeto. Bajo la influencia adecuada podría ser una fuerza de cambio en Korynn, en todos los Reinos.

Tal vez Sean no debería haber arreglado el arma. Podría haber atraído al Alto Dios a una trampa, y usarla para matarlo.

¿Cómo sabes que habría funcionado con él? dijo la voz del Coronel

en su interior. *El Alto Dios no es un jugador, no realmente. ¿Qué pasa si lo intentas y fracasas? Limítate a la misión y deja de desear que las cosas sean diferentes.*

Gryph frunció el ceño, sabiendo que la voz fantasma de su padre tenía razón. Liberaría a Brynn, la enviaría a casa y luego lucharía en esta guerra bajo sus términos. Gryph levantó el arma.

Un destello de luz estalló en la habitación, seguido de un trueno. Gryph dejó caer el atizador y se protegió los ojos. Un momento después se despejaron y ante ambos se encontraba un hombre vestido con una brillante cota de malla de oro y platino.

El Alto Dios Aluran, Arca del Panteón, Principal Movedor de los Reinos, Padre de Todos, había llegado.

El Alto Dios se apresuró a acercarse a Ferrancia y le tomó la cara con ambas manos. "¿Estás bien, hija?"

"Estoy bien, padre", dijo Ferrancia, estremeciéndose ligeramente ante su contacto. Aluran la contempló con una mirada de adoración, como un padre agraviado y desesperado por reparar su relación.

Los ojos de Gryph se abrieron de par en par. *Realmente se preocupa por ella. ¿Por qué? Los* ojos del Alto Dios se dirigieron a Gryph*,* y por un momento temió que el Alto Dios hubiera escuchado sus pensamientos.

No seas tonto, reprendió el Coronel. *Tu Divinidad resiste todo escrutinio pasivo. Tú lo sabes. Tendría que concentrar todos sus esfuerzos en leerte, y aun así podría fallar*.

Los sonidos de la batalla al otro lado de la puerta cesaron de repente. El Alto Dios dirigió su mirada a la puerta y luego volvió a mirar a Gryph.

"Mantenla a salvo y te recompensaré", dijo el Alto Dios.

"Soy una diosa padre, no necesito un sirviente que me proteja".

"La protegeré a costa de mi vida", dijo Gryph, sin utilizar a propósito el honorífico protocolo exigido.

Si el Alto Dios se dio cuenta, no dijo nada. Sin decir nada más, Aluran se apartó de ellos y levantó la mano. Las puertas estallaron hacia afuera y el Alto Dios se lanzó hacia adelante. Un momento después, las puertas se volvieron a abrir, dejando a Gryph y a Ferrancia solos.

"¿Quiénes son estas personas?" preguntó Ferrancia y se volvió hacia Gryph. "¿Qué quieren?"

Sus ojos se abrieron de par en par al ver el trozo de madera en las manos de Gryph. Levantó los ojos y se dirigió hacia él con la misma rapidez que el viento.

Gryph disparó justo cuando la hoja de su espada le atravesó el costado. El aire tembló cuando un rayo de energía distorsionada se clavó en Ferrancia. Ella se agarró al instante, y sus ligeros

movimientos espásticos empujaron su espada hacia el costado de Gryph.

Gruñó de dolor, negándose a gritar por si Aluran le oía por encima de los sonidos de la batalla en el pasillo. Los ojos de Ferrancia se pusieron en blanco y perdió el agarre de su espada.

Se desplomó en el suelo y Gryph la cogió, gruñendo por el esfuerzo. La tumbó en el suelo y le colocó una almohada de un sofá cercano bajo la cabeza.

Satisfecho de que estaba bien, Gryph le quitó la espada del costado, haciendo una mueca y mordiéndose el labio para mitigar la agonía. Si hubiera sido más rápida, su golpe lo habría matado.

Un disparo está muy bien, pensó con ironía y se lanzó *una curación menor*. Observó cómo se estabilizaba su barra roja de *Salud* y supo que estaba fuera de peligro inmediato.

Una tos repentina le devolvió toda la atención y vio que sus ojos se abrían. El miedo y la confusión luchaban en su interior y Gryph se arrodilló a su lado.

"Brynn, soy yo, soy Finn". Dijo, acunando su cabeza mientras ella se sentaba.

"¿Finn? ¿Qué...?" Entonces sus ojos se pusieron en blanco y su boca se abrió.

Por un momento, Gryph temió que el arma hubiera funcionado mal, que de alguna manera la hubiera dañado en lugar de liberarla, pero entonces volvió a inclinarse hacia delante y su respiración se calmó.

"Lo recuerdo", dijo ella y abrió los ojos, acercando una mano a su cara. "¿Finn? Te ves diferente".

Su risa era alegre de alivio y asintió. "Sí, esto no es mi normal..." Su tripa se agarrotó y empezó a ahogarse. Brynn lo agarró, la preocupación ensanchando sus ojos. Él extendió una mano para decirle que estaba bien, y luego cortó y escupió la *Piedra Mímica*. Un segundo después se transformó de nuevo en Gryph.

"Finn", dijo ella llevando sus manos a su cara. "¿Eres realmente tú?" Él sonrió y asintió, y ella lo abrazó contra sí. "Me Encontraste". La ayudó a ponerse en pie, con un gruñido de dolor. Sus ojos se dirigieron a su lado. "Yo hice esto" Ella le puso las manos curativas y pronto su herida se tejió y su *Salud* se volvió a llenar.

Sonrió. "Sí, eres muy hábil con esa espada. El Coronel estaría orgulloso".

Se le escapó una carcajada y se llevó la mano a la boca en señal de sorpresa. "Sí, sí lo haría". Lo miró de arriba abajo, con los ojos llenos de lágrimas y una sonrisa de alegría iluminando su rostro.

Levantó la mano y le acarició la mejilla. "Eres mi grifo". Sus ojos se empañaron. "Siempre has sido mi grifo". Bajó la vista y Gryph

siguió su mirada hacia el arma que seguía agarrada con fuerza. “Sean lo hizo”.

“Sí, es muy bueno ese chico tuyo”.

Brynn se burló de él de la manera que sólo una hermana menor puede lograr. “Sé amable. Se preocupa por mí tanto como tú”.

“Es un buen hombre”, dijo Gryph asintiendo. “Sin embargo, tengo el deber de asustarlo antes de darle mi bendición”.

“Siempre el hermano mayor”, dijo Brynn con una risa.

“No tenemos mucho tiempo”, dijo Gryph. “Aluran volverá en cualquier momento. Tenemos que irnos”.

Ella se apartó de él. “Lo siento, pero no puedo”.

“¿Cómo que no puedes?” preguntó Gryph, aturdido. “Me pediste que viniera a salvarte. Lo he hecho. Ahora tenemos que irnos. “

“Nunca te pedí que me salvaras Finn”. Sus ojos eran fuertes y obstinados, con una mirada que Finn había visto cientos de veces. Una mirada que decía que el cielo y la tierra se moverían antes que ella. “Te pedí que me encontraras, que me liberaras”. Volvió a tocarle la cara. “Y lo hiciste. Pero mi misión está aquí”.

“¿Qué misión?” preguntó Gryph, con el miedo desgarrando sus entrañas.

“Tenemos que detener a Aluran, o los Reinos, y tal vez incluso la Tierra, están condenados”.

“No lo entiendo”.

“Lo sé, y me gustaría que tuviéramos tiempo para explicarme. Ojalá tuviéramos tiempo para muchas cosas. Pero, no lo tenemos”. Ella tocó su cara de nuevo. “No estoy aquí por accidente Finn. Soy una planta, un durmiente dentro del Panteón. Y tú me has despertado”. Ella se agachó y puso su mano alrededor del arma. Su agarre se relajó y dejó que se la quitara.

Dio un paso atrás y su mirada se dirigió a la puerta. “Está volviendo. Casi no tenemos tiempo”. Las lágrimas llenaron sus ojos. “¿Tienes un punto de reaparición seguro?”

“Sí, por supuesto. ¿Por qué?”

“Te doy una misión hermano mayor. Cuando reaparezcas, construye una base de poder, hazte fuerte, aprende sobre la *Divinidad Prime* y construyenos un ejército”.

“¿Quiénes somos nosotros?”

Un crujido llenó el pasillo. Aluran había regresado.

“Bienvenido a la Resistencia, hermano mayor”. Ella levantó el arma. “Te quiero, y lo siento.”

Las puertas se abrieron de golpe y el Alto Dios atravesó el humo. Sus ojos pasaron de Gryph a Ferrancia y extendió una mano desesperada.

“Hija, no”.

Un hirviente rayo de luz blanquiazul estalló desde la punta del arma y Gryph supo inmediatamente que esta vez era diferente.

Está usando el arma para canalizar su ataque.

El dolor lo envolvió y cayó al suelo, gritando de agonía mientras su ataque lo quemaba por dentro, carbonizado por el poder de una diosa.

“Hija, ¿qué hiciste?”, rugió el Alto Dios y corrió al lado de Gryph. Lanzó un hechizo de curación, pero el daño era demasiado grande. Por cada punto de *salud* que el hechizo del Alto Dios curó, el ataque de Ferrancia le robó cinco. El dios rebelde moriría en unos instantes, y no había nada que pudiera hacer para evitarlo.

“Dijo que era un arma que podía matar a un dios”, dijo Ferrancia con voz llorosa. Apartó los ojos de Gryph cuando Aluran se levantó y extendió la mano. “Un arma que podría matarte”.

“Dámelo, hija”.

Ferrancia bajó la mirada y con un rápido movimiento partió la varita por la mitad.

Lo último que escuchó Gryph mientras su vida lo abandonaba fue la voz de su hermana. “Lo siento padre, es demasiado peligroso”.

Los ojos de Gryph se cerraron y los Reinos se oscurecieron.

Epílogo

Un tiempo después, la oscuridad se convirtió en luz y Gryph se despertó con un sobresalto. Se incorporó en posición sentada y expulsó una enorme bocanada de aire. “¡Ahhhggg!”, gritó y entonces las manos se le echaron encima.

Miró a su alrededor y vio que estaba en el Nexus de Dar Thoriim, rodeado por Grimliir y los miembros de su *Grupo de Aventureros*.

“Oh, gracias bebé Jesús”, dijo Lex. “Has vuelto. Creí que el imbécil de Aluran te tenía. ¿Cómo escapaste?”

“Es una larga historia”, dijo Gryph, pero antes de que pudiera continuar sus desventajas de reaparición le golpearon como un tren.

Has muerto y resucitado.
Ahora sufres las siguientes desventajas de muerte.
Todos los atributos se reducen en un 25% durante las próximas dos horas.

“Maldita sea, me siento fatal”. Se bajó de la losa y se puso de pie.

“Te vas a sentir mucho peor si no empiezas a gritar”, dijo Lex. “¿Qué diablos pasó?”

Durante los siguientes minutos, Gryph les contó su engaño, el éxito de su misión y la negativa de Brynn a acompañarle.

“Parece que tu hermanita es tan dura y testaruda como tú”, dijo Grimliir con aprecio.

“Es más, mucho más”, dijo Sean, con un tono a la vez aliviado y enfadado. Miró fijamente a Gryph. “Estoy bastante enfadado contigo”.

“Todos lo estamos”, coincidió Ovrym.

“Estoy tan furioso que podría llorar”, dijo Lex con fiereza, y lanzó sus tensos brazos como un niño enfadado.

“Sólo déjalo salir, pequeño”, dijo Vonn.

Lex frunció el ceño ante el maleante y luego se volvió hacia Gryph. “Entonces, no lo entiendo. ¿Este era su plan todo el tiempo? Llevarte a los Reinos, para poder devolverle sus recuerdos y convertirla en un

topo dentro de la pequeña y feliz pandilla de dioses de Aluran".

"Aparentemente sí", dijo Gryph.

"Entonces, eso plantea la pregunta", dijo Ovrym. "¿Para quién es un topo?"

Los ojos de Gryph se abrieron de par en par y miró a sus amigos, a sus compañeros.

"Supongo que es la misma persona que quiere que Gryph construya un ejército", dijo Grimliir.

"Pero ¿quién demonios es ese?" Lex rugió.

Nadie dijo una palabra durante varios segundos.

"Sospecho que lo sabremos más pronto que tarde", dijo Gryph. "Por ahora, tenemos trabajo que hacer".

*****

En las profundidades de una oscura caverna bajo la ciudad de Avernia yacía un altar grabado con una serie de runas antiguas. Una gruesa capa de polvo cubría la piedra, lo que indicaba que hacía años que nadie pisaba el pequeño templo.

Eso estaba a punto de cambiar.

Un remolino de luz apareció sobre la losa del altar de piedra y, un momento después, un cuerpo surgió del *éter*. El hombre inhaló profundamente, abrió los ojos y se incorporó. Ladeó la cabeza y giró los pies hacia el suelo, mirando alrededor del templo.

La luz arremolinada de su reaparición se desvaneció, dejando al hombre solo en la oscuridad. Invocó *mana* blanco-azulado en sus manos y se quedó examinando su entorno.

Un gorgoteo de agua atrajo su atención hacia una pila ceremonial llena de agua clara. Miró hacia abajo y vio el reflejo de un hombre pálido con ojos de un azul sólido que le devolvía la mirada. Parpadeó y se llevó una mano a la cara.

"Me llaman Bishop ", recordó. "Intrigante".

*****

El Alto Dios recorrió los laberínticos pasillos del Foso, con una furia que irradiaba como el sudor de un atleta. Una luz tenue, pero áspera, emanaba de las paredes, pareciendo iluminar y oscurecer a la vez las sombras vivas que eran los únicos guardias de la antes impenetrable prisión.

Los siseos hirvientes se elevaron desde el límite de la audición normal y tentáculos de sombra hambrienta se desprendieron de las paredes al paso del dios. Con un mínimo de voluntad, la armadura de Aluran brilló, dispersando los espectros de sombra en grietas y agujeros con un chirrido desgarrador. El Alto Dios no les prestó

atención al llegar a una pared en blanco marcada por un simple círculo de mithril.

Aluran levantó una mano y presionó la palma contra la fría piedra del centro del círculo. Unas estelas de luz se expandieron por debajo de su mano, doblándose hacia arriba y hacia afuera como los caminos de un laberinto.

Uno a uno, los senderos alcanzaron el mithril y un profundo *sonido* de pernos metálicos retrayéndose resonó por el pasillo. La puerta se partió en cuatro trozos irregulares, revelando una pequeña y oscura celda que olía a bilis, sudor y desechos corporales.

La luz entró en la habitación, sobresaltando a la mujer que colgaba de las cadenas atadas a sus muñecas. Era anciana y la tensión del encarcelamiento no le había sentado bien. Parpadeó con los ojos entrecerrados, intentando que se adaptaran a la dura luz.

"No creías que podrías escapar de mí, ¿verdad, Milly?" preguntó Aluran a la mujer, que hasta hoy había sido la cuidadora del Risco.

La mujer abrió la boca para hablar, pero un ataque de tos sacudió su cuerpo, y cada espasmo ejercía más presión sobre sus muñecas esposadas, dificultando la respiración. Era un círculo vicioso de dolor y lenta asfixia. Finalmente, recuperó la compostura suficiente para hablar.

"Envejecer es una mierda, que nadie te diga lo contrario".

Los ojos de Aluran se tensaron por la sospecha. ¿Quién era esta mujer que se había atrevido a conspirar para matarlo a él y a su hija? ¿Quién era esta mujer que podía soportar su mirada y mirarle fijamente a los ojos?

"No me tienes miedo. ¿Por qué?"

"Porque te conozco Bechard, y no eres tan inteligente como crees. Te dije una vez, hace mucho tiempo, que te detendría. Esto..." miró alrededor de los estrechos alrededores de su celda..." es el comienzo de que cumpla esa promesa".

Los ojos del Alto Dios se abrieron de par en par y por un breve momento el miedo brotó en su interior. "¡Tú! Pero estás muerta".

"Los Reinos son un lugar maravilloso, viejo amigo. Lleno de sorpresas inesperadas. Pero me temo que es hora de que me vaya".

Giró la cabeza hacia un lado y mordió con fuerza un diente. Un fuerte chasquido llenó la habitación y un chorro de líquido negro y viscoso salió de su boca. Un chisporroteo se elevó y luego pequeños agujeros se abrieron paso a través de sus mejillas.

Aluran agarró a la mujer por la barbilla y la obligó a abrir la boca. Sus sospechas resultaron ser correctas cuando su habilidad *identificar* se activó, revelando que el líquido era el veneno mortal conocido como *Ruina en Vida*.

"Tonta, ya he alterado tu punto de reaparición. Simplemente

terminarás de vuelta aquí".

La mujer tosió mientras sus labios y dientes se disolvían bajo las furiosas propiedades ácidas del veneno.

"Ese fue siempre tu problema, Alistair. Siempre te crees el más listo de la sala". La sirvienta se rio a través del dolor y luego pronunció sus últimas palabras. "Volverás a verme, en mis condiciones".

La mujer se desplomó mientras el veneno seguía carcomiendo su cuerpo, llenando la habitación de un hedor nauseabundo. Un escalofrío recorrió el cuerpo de Aluran y se estremeció incontroladamente.

En todo el Foso, los espectros de las sombras se extasiaron mientras su mundo se llenaba de su forma favorita de sustento: el miedo. Nada sabía mejor que el miedo de un dios.

Final de El Azote de Almas.
Libro Cuatro de los Reinos.

Los Reinos continúan con
El Dios Desamparado

–

¿Cómo te gustó el libro? Escríbenos una reseña o puntúanos con estrellas en Amazon. Para hacer eso, simplemente ve hasta el final de este libro, y tu Kindle debería pedirte una calificación.

Como editor independiente que destina la mayor parte de sus ingresos a traducir nuevas series, en LMBPN® International no tenemos la capacidad de lanzar grandes campañas publicitarias. Por lo tanto, las críticas constructivas y las calificaciones de estrellas en Amazon son muy valiosas para nosotros, porque puede aumentar enormemente la visibilidad de este libro para los nuevos lectores que aún no conocen nuestra serie de libros. Tu haces posible que tomemos más series nuevas en paralelo en la traducción al español.

Al final de este libro encontrarás una lista de todos nuestros libros. Tal vez haya otra serie para ti. También encontrarás la dirección de nuestro boletín y nuestra página de Facebook y grupo de fans, por lo que nunca más te perderás un nuevo libro en español de LMBPN® International.

Mantente en contacto.

¿Quieres hablar de trabajo, conocerme y ser un miembro de Los Reinos? Entonces sígueme en las siguientes plataformas.

Página web:
www.cmcarneywrites.com

Suscríbete a mi boletín de noticias y recibe un libro GRATIS (en inglés)

Facebook: https://www.facebook.com/cmcarneywrites

Correo electrónico:
chris@cmcarneywrites.com

Patreon:
https://www.patreon.com/cmcarney

Agradecimientos.

No podría haber convertido este libro en lo que es sin la ayuda de numerosas personas.

Gracias a Erica, mi primera lectora y el amor de mi vida. Gracias por ser tú.

Gracias a mi madre, Kathy, por creer siempre en mí, y a mi hermana, Melissa, por no dejarme olvidar nunca que era un idiota.

A mis increíbles lectores beta, entre los que se encuentran Erica Berry, Kenneth Wayne Darlin, Zach Goza, Keegan Moss, Lance Wheeler, Ian Mitchell y los demás que me dieron su opinión. Sin ustedes, El Azote de almas no sería tan bueno. Gracias.

Y gracias Lou Harper por la impresionante portada.